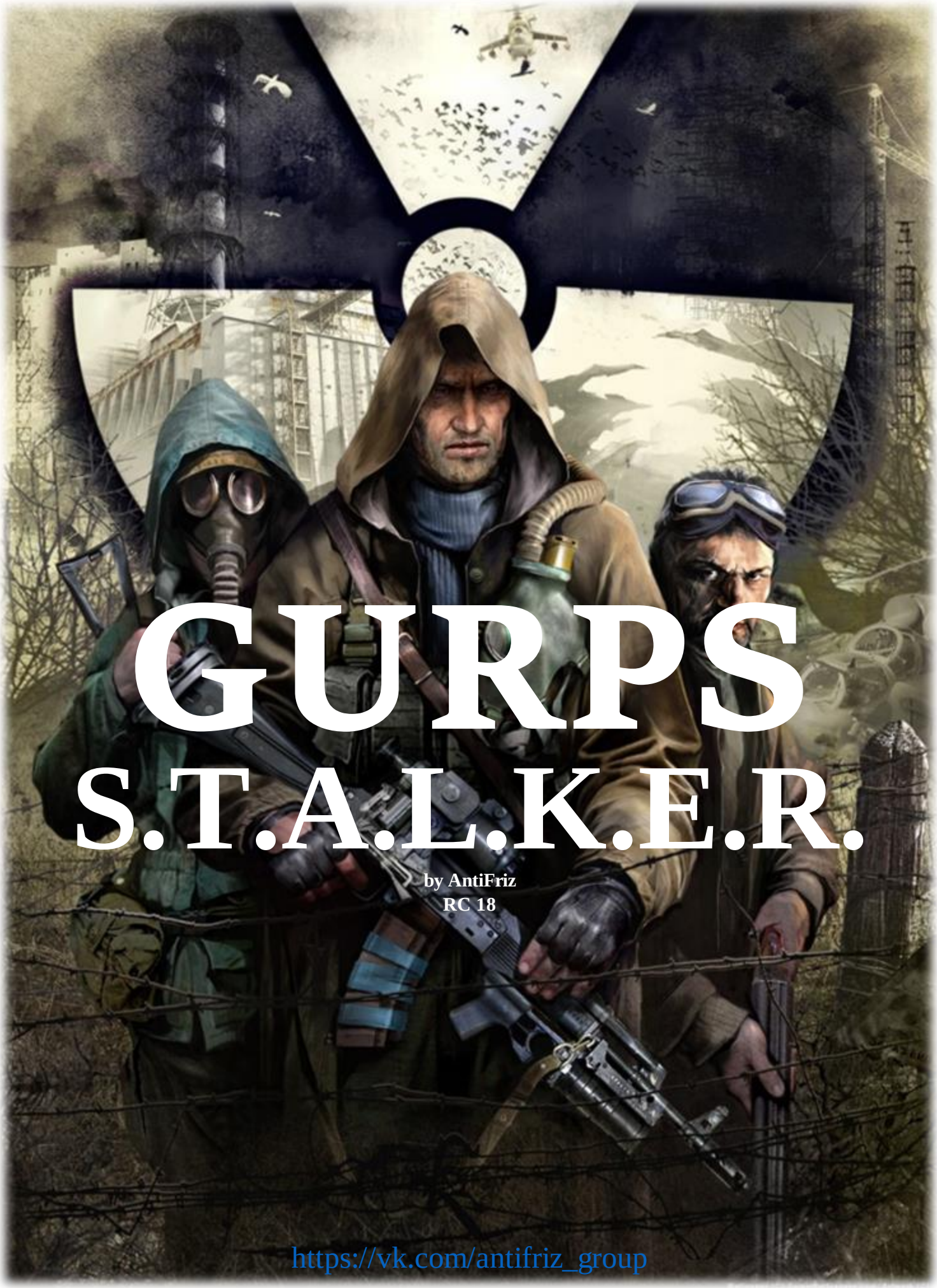

GURPS
S.T.A.L.K.E.R.

by AntiFriz
RC 18

https://vk.com/antifriz_group

Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ **2**

ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ **2**

КОМПАНИИ И ПЕРСОНАЖИ **3**

- **Типы компаний** 3
- **Типы Персонажей** 4
- **Работа в Зоне** 7
- **Новые умения и техники** 10

ЧЕРНОБЫЛЬСКАЯ ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ **11**

- **Хронология** 11
- **Территория и локации** 13
- **Население Зоны** 16
- **Мутанты** 21
- **Аномалии и Артефакты** 34

СНАРЯЖЕНИЕ **52**

- **Пистолеты** 52
- **Винтовки** 52
- **Ружья** 54
- **Гранатометы** 55
- **Ручные гранаты** 56
- **Мины** 56
- **Боеприпасы** 57
- **Аксессуары коружию** 58
- **Еда** 60
- **Медицинские препараты** 62
- **Приборы ночного виденья (ПНВ)** 64
- **Контейнеры** 64
- **Защитное снаряжение** 65
- **Защита головы, органов зрения и дыхания** 82
- **Детекторы аномалий** 85

БОЛЕЗНИ **88**

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ **90**

ПРИЛОЖЕНИЯ **91**

- **Приложение 1. Аномалии и артефакты** 91
- **Приложение 2. Радиация** 91
- **Приложение 3. Таблицы случайностей** 92
- **Приложение 4. Шаблон группировки** 93
- **Приложение 6. Карта Зоны** 94

Вступление

Данный материал представляет из себя адаптацию вселенной **S.T.A.L.K.E.R.** для системы настольных ролевых игр **GURPS.**

Для большинства элементов была сделана попытка использовать только возможности оригинальной **GURPS**, т.е. без создания т.н. «домашних правил», однако, возможно, некоторые правила были использованы не по назначению или неправильно интерпретированы, если вы такое обнаружите был бы рад если вы осведомите меня об этом.

Не обошлось и без некоторых «авторских» отступлений, ввиду того, что компьютерная игра далеко не всегда имеет достаточную детализацию. Насчет цен, доступности предметов тут полностью отдается на откуп Мастера т.к. у всех разные предпочтения – кто-то предпочитает следовать балансу из компьютерной игры, а другие предпочитают более правдоподобную экономику. Однако все цены, указанные тут – это стоимость нового, только что с завода предмета, как и в официальных книгах **GURPS**, поэтому не стоит забывать, что вся торговля в Зоне это, по сути, черный рынок.

Хоть и не планировалось, но получился довольно большой объем. Изначально все это было умещено на нескольких страницах Exel, было сделано вполне качественно, но в некотором плане с отступлениями и домашними правилами, по большей части не были проработаны моменты с аномалиями. Я постарался сделать все простым для понимания и логичным, чтобы не было необходимости запоминать непонятные ужасающие надстройки.

Также тут нет списков снаряжения из оригинальных книг **GURPS**, например, **High-Tech**, предполагается, что Мастер сам решает какое оружие и другое снаряжение может быть доступно, а только указывается то, чего нет в таких книгах. Того чего нет в оригинальных книгах, но присутствует во вселенной **S.T.A.L.K.E.R.** прописывается тут, а также были перенесены реальные прототипы снаряжения, характеристики которых подбирались по **GURPS RAW** на основе реальных характеристик, полученных из открытых источников.

Напоследок хочу пожелать всем хороших игр и удачи, ведь данная вселенная, хоть и имеет негативную репутацию, очень интересная.

Отказ от ответственности

The material presented here is my original creation, intended for use with the **GURPS** © system from **Steve Jackson Games**. This material is not official and is not endorsed by Steve Jackson Games.

Данный материал абсолютно неофициальный и никоим образом не является одобренным **GSC Game World.**

Компании и Персонажи

В целом в данная книга ориентируется на реалистичные компании и хотя, конечно, ничто не мешает Мастеру делать игру Киношной. Тут не будет рекомендации по Киношному стилю, несмотря на то, что по сути именно такой стиль в компьютерной игре. Я также посоветовал бы использовать более абстрактный бой как более быстрый и активный, несмотря на некоторую потерю правдоподобности (т.е. отсутствие очков движения, детальной карты и т.д.).

Вот несколько рекомендаций по правилам: правила по Сверх-усилию в бою (B357); все правила по уклонению (B375,377); Гибкая броня и Тупая травма (B379); правила по кровотечению и накоплению ран (B420); колонка «Мистер, вы меня подстрелили» из **High-tech** стр. 162; Смертельные раны (B423); Нокдаун и Оглушение (B420); Главы Hitting 'Em Where It Hurts из **High-tech** стр. 69, How to treat your gun из **High-tech** стр. 79-82, Shooting из **High-tech** стр. 82-86, After the Firefight из **High-tech** стр. 87, Situational awareness из **Tactical shooting** стр. 11; Правила по реалистичной усталости (только Долгосрочная усталость) "Последний Вздох" **Пирамида 3-44**; Правила по ментальной усталости "Безумен до костей", Пирамида 3-103; весьма полезными будут правила **Pulling Rank** из **Action 1** стр. 24-25; также будут полезными техники и перки из **High-Tech.**

Для небольшого ускорения боя также логично будет использовать упрощенную таблицу расстояний из **Action 2** стр. 31.

Для длительных компаний логичным будет использование правил Улучшение путем обучения (B292), а также опциональные правила из колонки Поддержка умений (B294) и Изучаемые преимущества (B294).

Типы компаний

Сталкеры

Это стандартный тип компании – когда персонажи – это сталкеры, которые уже не первый день находятся в зоне. Обычно подразумевается, что персонажи не входят ни в одну из группировок.

Подходящий уровень силы – от 100 до 250 очков.

Члены группировки

Очень похож на предыдущий, за исключением того, что персонажи принадлежат одной из группировок Зоны. В зависимости от выбранной группировки – будут отличатся и задачи, которые будут выполнять персонажи, но однозначно свободы выбора тут будет меньше, чем будучи нейтральным сталкером.

Группировка становится Покровителем персонажей, это даст как определенные преимущества (от скидок на покупку снаряжения или вообще снабжения до доступа к условно безопасным лагерям и другому), так и недостатки – обычно в виде Врагов и Службы.

Подходящий уровень силы – от 100 – 250 очков.

Этот тип может разделится еще на два подтипа:

Военные или Ученые. Почему выносится в подтип? Игра за эти группировки может разительно отличатся от обычных сталкерских будней – персонажи обязаны подчинятся командованию, тут еще меньше свободы выбора, а основной деятельностью будут боевые столкновения или изучение Зоны. Хотя это может быть весьма интересным разнообразием.

Монолит. Монолит это, фактически, религиозная секта, основная задача которой – охрана центра Зоны от… в общем всех, кто пытается туда попасть. На них не обращают внимания некоторые мутанты и на них не действует пси-излучение. Игра может быть насыщенной слишком большим количеством боевых столкновений.

Новички

Данный тип компании наиболее сложный, и подразумевает длительное развитие (если доживете). Тут персонажи начнут на Большой земле, т.е. вне Зоны, и первой целью будет – попасть в Зону, что может быть не просто (либо дорого, но в таком случае можно просто пропустить эту часть и начать сразу за КПП, в начальной локации, как решит Мастер).

Мотивация персонажей может быть разной, но обычно это заработок, скрытие от закона (или других сил), познание тайн Зоны и другое.

Подходящий уровень силы – до 100 очков. А также подходящим будет ограничение начального уровня Богатства, статуса, званий, доступного для покупки снаряжения (КЛ3-4) и конечно же логичным будет сделать один из видов Пацифизма («Трудно убивать» чаще всего) в виде обязательного Недостатка.

Типы Персонажей

Обычные сталкеры – весьма универсальные люди, и, фактически, делятся на два типа: Штурмовик, Искатель. Также, условно, можно добавить – Ученых, Торгашей и Техников, но среди сталкеров редко можно увидеть эти типы в чистом виде.

Игрокам на заметку
Даже если вы используете шаблон или линзу, это не значит, что Мастер должен пропустить вашего персонажа (например, в линзе Военный указывается, что можно взять звание вплоть до Генерал-майора, однако это может не подходить как вашему персонажу, так и модулю в целом).

Боец

80 очков

Типично боевые персонажи, основная цель которых – вести эффективный бой – неважно штурм или защита. Обычно отряд имеет хотя бы одного-двух бойцов.

Они владеют большим количеством типов оружия, разбираются в тактике боя. Они сильны и выносливы – могут переносить много или тяжелое снаряжение (броню, оружие, боеприпасы). Однако для полноценного выживания в Зоне этого недостаточно, их метод — это грубая сила.

Атрибуты: СЛ: 12 [20]; ЛВ: 11 [20]; ИН: 10 [0]; ЗД: 11 [10];

Вторичные атрибуты: Повр. прм 1d-1/амп 1d+2; БГ 29 ф; ЕЖ 12 [0]; Воля 10 [0]; ЕУ 11 [0]; Восп 10 [0]; БС 6.00 [10]; БД 6.00 [0];

Преимущества: 15 очков из: Обоюдорукость [5], Боевые рефлексы [15], Спортивный или Очень спортивный [5 или 15], Высокий болевой порог [10], +1 СЛ ил ЗД [10], от +1 до +5 ЕЖ [2-10], от +1 к +4 к Восп [5-20], Трудно убить 1-2 или Трудно оглушить 1-2 [2-4], Быстрое заживление [5].

Недостатки: -20 очков из: Алкоголизм [-15], Вспыльчивость [-10*], Кровожадность [-10*], Вечеринки или Расточительство [-5*], [-10*], Умеренные галлюцинации [-5], Импульсивность [-10*], Самоуверенность [-5*], Постбоевой синдром [-5*], Чувство долга (Товарищи). [-5], Бедный [-10].

Основные умения: Солдат (С) ИН+2 [8]-12, Огнестрельное оружие (Л) ЛВ+2 [4]-14,

Вторичные умения: Ходьба (С) ЗД-1 [1]-10, Скрытность (С) ЛВ+0 [2]-12, Первая помощь (Л) ИН+1 [2]-11, Драка (Л) ЛВ+0 [1]-12, Нож (Л) ЛВ+0 [1]-12, Тактика (Т) ИН-1 [2]-9, Собирание (Л) Восп+0 [1]-10,

Фоновые умения: Использование электроники (Сенсоры) (С) ИН-1 [1]-9, Наблюдение (С) Восп+0 [2]-10.

Разведчик (+41 очко): ИН+1 [20], добавьте умения Маскировка (Л) ИН+2 [4]-13, Лазание (С) ЛВ+1 [4]-12, Использование электроники (любое) (С) ИН [2]-11, Наводчик (С) ИН [2]-11, Навигация (поверхность) (С) ИН+1 [4]-12; улучшите умения Ходьба до ЗД+1 [3]-12, Скрытность до ЛВ+1 [2]-13.

Штурмовик (+33 очко): СЛ+1 [10] и ЗД+1 [10]; добавьте умения Маскировка (Л) ИН+2 [4]-12, Использование электроники (Любое) (Л) ИН [2]-10, Навигация (поверхность) (С) ИН [2]-10, Бег (С) ЗД [2]-12; улучшите умения Ходьба до ЗД+1 [3]-13.

Командир отряда (+30 очков): ИН+1 [20]; добавьте умение Лидерство (С) ИН+1 [4]-11; увеличьте умение Тактика до ИН+1 [6]-12.

Опытный (+50 очков): Увеличьте ИН на 1 [20] СЛ на 1 [10], добавьте Чувство опасности или Удачу [15], увеличьте уровень умения Солдат до ИН+3 [4]-14, добавьте умение Костюм химзащиты (С) ЛВ-1 [1]-11.

Ветеран (+60 очков): Увеличьте СЛ на 1 [10], ЛВ на 1 [20], ИН на 1 [20], Волю на 1 [5], увеличьте уровень умения Солдат до ИН+4 [4]-16 и Костюм химзащиты до ЛВ+0 [1]-13.

Мастер (+35 очков): Увеличьте ЛВ на 1 [20], СЛ на 2 [20], увеличьте уровень умения Тактика до ИН+0 [2]-12 (или ИН+2, если вы командир отряда).

Искатель

80 очков

Искатели – это типичные сталкеры. Они хорошо умеют использовать детекторы аномалий, умеют двигаться между аномалий и выжить при этом. Чаще всего они носят слабо бронированные комбинезоны, но с отличными аномальным защитами и используют дробовики или мелкокалиберное оружие – все это достаточно лёгкое, но эффективное для их задач – поиск артефактов и самозащита от мутантов и бандитов.

Атрибуты: СЛ: 11 [10]; ЛВ: 11 [20]; ИН: 11 [20]; ЗД: 11 [10];

Вторичные атрибуты: Повр. прм 1d-1/амп 1d+1; БГ 24 ф; ЕЖ 11 [0]; Воля 11 [0]; ЕУ 11 [0]; Восп 11 [0]; БС 5.5 [0]; БД 5.00 [0];

Преимущества: Выберите на 15 очков: Спортивный [5], Обостренное Зрение 1-2 [2-4], Обостренный Слух 1-2 [2-4], Трудно убить 1 [2], Трудно оглушить 1 [2], Чувство опасности [10], Боевые рефлексы [15];

Недостатки: Выберите на -20 очков: На грани [-15*], Алкоголизм [-10], Бессонница (Средняя) [-10], Импульсивность [-10*], Ночные кошмары [-5*], Бедный [-10];

Основные умения: Использование электроники (С) ИН+2 [8]-13, Собирание (Л) Восп+2 [4]-13, Навигация (С) ИН+1 [4]-12,

Вторичные умения: Торговое дело (С) ИН+0 [2]-11, Огнестрельное оружие (Л) ЛВ+0 [1]-11, Скрытность (С) ЛВ+0 [2]-11, Первая помощь (Л) ИН+0 [1]-11, Взлом (С) ИН-1 [1]-10.

Фоновые умения: Программирование (Т) ИН-2 [1]-9, Использование компьютера ИН+0 [1]-10.

Опытный (+50 очков): Увеличьте ЛВ на 1 [20], СЛ на 1 [10], Восп на 1 [5], добавьте умение Костюм химзащиты (С) ЛВ+0 [2]-12, Выживание (Зона) (Т) Восп+0 [4]-12, Экспертное умение (Артефакты) (ОТ) ИН-2 [1]-9.

Ветеран (+60 очков): Увеличьте ИН на 1 [20], ЛВ на 1 [20], СЛ на 1 [10], увеличьте уровень умения Костюм химзащиты до ЛВ+1 [2]-13, Программирование до ИН+0 [3]-12, Экспертное умение до ИН-1 [1]-11, добавьте умение Ремонт электроники (Сенсоры) (С) ИН+0 [4]-12.

Мастер (+35 очков): Увеличьте ЛВ на 1 [20], уровень умения Использование Электроники (сенсоры) до ИН+3 [4]-12, Выживание (Зона) до Восп+1 [4]-14, Экспертное умение (Артефакты) до ИН+0 [3]-12, добавьте умение Знание местности (Зона) (Л) ИН+2 [4]-14.

Ученый

75 очков

Редко сталкеры бывают «чистыми» учеными, но такое случается. Они разбираются в теоретических и прикладных науках, умеют проводить исследования, разбираются в электронике, в том числе могут ее починить или, даже, спроектировать и собрать.

Атрибуты: СЛ: 10 [0]; ЛВ: 10 [0]; ИН: 13 [60]; ЗД: 10 [0];

Вторичные атрибуты: Повр. прм 1d-2/амп 1d; БГ 20 ф; ЕЖ 10[0]; Воля 13[0]; ЕУ 10[0]; Восп 13[0]; БС 5.00; БД 5.00;

Преимущества: Выберите на 15 очков: Отличная память [5], Спортивный [5], Высокая ловкость рук 1-2 [5-10], Молниеносные расчеты или Интуитивная математика [2 или 5], Математические способности 1 [10], Репутация +1 (среди ученых) [1 за уровень], Секретный доступ [5], Целеустремленный [5], Статус 1-2 [5-10], Невозмутимый [15], Разносторонний [5], +1 или +2 Восп [5-10];

Недостатки: Выберите на -35 очков: Рассеянность [-15], Несообразительный [-10], Кодекс чести (Профессиональный) [-5], Ступор в бою [-15], Любопытство [-5*], Доверчивость [-10*], Законопослушный [-10*], Нерешительность [-10*], Зависть [-10], Одиночка [-5*], Скупость [-10*], Навязчивая идея (решение конкретных задач) [-5*], Пацифизм (Не может убивать или Только самозащита) [-15], Постбоевой синдром[-5*], Репутация -1 (среди ученых, небрежный или

ненормальный) [различно], Застенчивость [-5 или -10], Упрямство [-5], Правдивость[-];, Трудоголик [-5] или Ксенофилия [-10*];

Основные умения: Исследования (С) ИН+1 [4]-14 и два из: Биоинженерия (любая), Биология (любая), Химия (любая), Программирование, Экспертное умение (любое), Инженерия (любая), Математика (любая), Физика (любая) – они все (Т) ИН+1 [8]-14

Вторичные умения: Обучение (С) ИН-1 [1]-12, Письмо (С) ИН-1 [1]-12 и один из: Картография (С) ИН-1 [1]-12, Использование электроники (Научное или Сенсоры) (С) ИН-1 [1]-1 или Фотография (С) ИН-1 [1]-12; и один из: Работа с опасными материалами (любая) (С) ИН [2]-13, Выживание (Зона) (С) Восп [2]-13 или Костюм химзащиты (С) ЛВ [2]-10.

Фоновые умения: Использование компьютера (Л) ИН [1]-13, Первая помощь (Л) ИН [1]-13, Публичное выступление (С) ИН-1 [1]-13

Опытный (+50 очков): Увеличьте ИН на 1 [20], ЛВ на 1 [20]; добавьте умения: Огнестрельное оружие (Пистолеты Ружья или Винтовки) (Л) ЛВ [1]-11, Знание местности (Зона или определённая местность) (Л) ИН [1]-14, Натуралист (Зона) (Т) ИН+1 [8]-15/

Ветеран (+60 очков): Увеличьте СЛ на 1 [10], ЗД на 1 [10], ИН на 1 [20], ЛВ на 1 [20].

Мастер (+36 очков): Увеличьте ИН на 1 [20]; Улучшите умения: Исследования до ИН+2 [4]-18, основные два научных умения до ИН+2 [12]-18.

Торгаш

75 очков

«Чистым» торгашам нет необходимости бродить по Зоне – обычно это торговцы или бармены на базах группировок. Они имеют множество связей, контактов, владеют значительными богатствами и весьма влиятельны.

«Торговые звания» отражают вашу влиятельность в подпольной торговле Зоны.

Атрибуты: СЛ: 10 [0]; ЛВ: 10 [0]; ИН: 12 [0]; ЗД: 10 [0];

Вторичные атрибуты: Повр. прм 1d-2/амп 1d; БГ 20 ф; ЕЖ 10[0]; Воля 12 [0]; ЕУ 10 [0]; Восп 12 [0]; БС 5.00; БД 5.00;

Преимущества: Выберите 32 очков: Счетовод [10], Обеспеченный или Богатый [10 или 20], Отличная память [5], Независимый доход 1-5 [1-5], Молниеносные расчеты [2], Удача [15], Торговые звания 1-5 [5-20], Статус 1-2 [5-10], Невозмутимый [15] или Разносторонний [5];

Недостатки: Выберите на -25 очков: Вспыльчивый [-10*], Безжалостный [-5], Общительный [-5], Кодекс чести (Профессиональный) [-5], Долги 1-10 [-1-10], Служба («крыша», неопасная) [-5], Жадность [-15*], Зависть [-10], Честность [-10*], Скупость [-10*], Постбоевой синдром [-5*], Самоуверенность [-5] или Трудоголик [-5];

Основные умения: Администрирование (С) ИН+0 [1]-12**, Бухгалтерский учет (Т) ИН+0 [4]-12, Свежие новости (Бизнес) (Л) ИН+2 [4]-14, Финансы (Т) ИН+0 [4]-12, Анализ рынка (Т) ИН+0 [4]-12, Торговое дело (С) ИН+2 [8]-14;

Вторичные умения: Лидерство или Пропаганда (С) ИН+0 [2]-12; Навьючивание (С) ИН+0 [2]-12.

Фоновые умения: Использование компьютера (Л) ИН+0 [1]-12, Первая помощь (Л) ИН+0 [1]-12, Одно из: Драка (Л) ЛВ+0 [1]-10 или Огнестрельное оружие (Л) ЛВ+0 [1]-10; Одно из: Пирушки (Л) ЗД+0 [1]-10 или Хорошие манеры (Л) ИН+0 [1]-12.

Опытный (+50 очков): Добавьте преимущество Контакт или Группа контактов [20], увеличьте ИН на 1 [20], добавьте умение Экспертное умение (Одна из доступных специализаций) (ОТ) ИН+0 [8]-13 и одно из: Тайное знание (одна из доступных специализаций) (С) ИН+0 [2]-13 или Экспертное умение (одна из доступных специализаций) (ОТ) ИН-2 [2]-11.

Ветеран (+60 очков): Потратьте 60 очков на Богатство, Статус, Звание, Репутацию, Контакты.

Мастер (+35 очков): Улучшите ИН на 1 [20]; потратьте 15 очков на Статус, Звание, Репутацию, Контакты.

** - идет по умолчанию от Торгового дела.

Техник

75 очков

Специалисты в ремонте и создании различных механизмов. Как и предыдущие два – редко бывают сталкерами. Основной их заработок – это ремонт и модификация снаряжение сталкеров, а также сборка кустарного снаряжения.

Атрибуты: СЛ: 10 [0]; ЛВ: 10 [0]; ИН: 12 [40]; ЗД: 10 [0];

Вторичные атрибуты: Повр. прм 1d-2/амп 1d; БГ 20 ф; ЕЖ 10 [0]; Воля 12 [0]; ЕУ 10 [0]; Восп 12 [0]; БС 0.00; БД 0.00;

Преимущества: Выберите на 25 очков: Мастер 1-2 [10-20], Отличная память [5], Высокая ловкость рук 1-2 [5-10], Молниеносные расчеты или Интуитивная математика [2 или 5], Целеустремленный [5], Разносторонний [5], +1 или +2 Восп [5-10].

Недостатки: Выберите на -15 очков: Пристрастие (дешевое, легальный стимулятор или табак) [-5], Алкоголизм [-15], Кодекс чести (профессиональный) [-5], Ступор в бою [-15], Любопытство [-5*], Доверчивость [-10*], Законопослушный [-10*], Нерешительность [-10*], Одиночка [-5*], Самоуверенный [-5*], Скупость [-10*], Пацифизм (Трудно убивать) [-5], Постбоевой синдром [-5*], Застенчивость (Легкая или тяжелая) [-5 или -10], Упрямство [-5], Правдивость [-5*] или Трудоголик [-5].

Основные умения: Любые два из: Оружейник (любой), Электрик Ремонт электроники (любое), Механик (любое) или Слесарь – все это (С) ИН+2 [8]-14.

Вторичные умения: Использование электроники (любое) (С) ИН [1]-12, Работа с опасными материалами (любое) (С) ИН [2]-12 и Костюм химзащиты (С) ЛВ [2]-10

Фоновые умения: Использование компьютера (Л) ИН [1]-12, Первая помощь (Л) ИН [1]-12, Собирание (Л) Восп [1]-12

Опытный (+50 очков): Улучшите СЛ на +1 [10], ИН на +1 [20]; Улучшите основные умения до ИН+3 [4]-16.

Ветеран (+60 очков): Добавьте еще два основных умения из списка выше на уровне ИН [8]-13 или улучшите имеющиеся до ИН+4 [8]-18, добавьте умение Программирование (Т) ИН+2 [12]-15. Потратьте 40 очков на Контакты, Статус, Богатство.

Мастер (+35 очков): Приобретите преимущество Штуковины 1 [35*]

*Т.к. преимущество нереалистичное было увеличена его стоимость, однако Мастер может запретить его и так, если оно запрещено улучшайте атрибуты персонажа, покупайте Контакты, Статус, Репутацию.

Линзы:

Бандит: Традиция гостеприимства (учитывайте, что это работает только на членов вашей банды) [2-5]. Выберите на -15 очков: Пристрастие (любое) [различное], Алкоголизм [-15], Безжалостный [-5], Трусость [-10*], На грани [-15*], Самоуверенный [-5*], Постбоевой синдром [-5*], Эгоист [-5*], Социальная дискриминация (судимость) [-5], Бедный [-10] или Личный знак [от -5 до -10], Репутация (у сталкеров, жестокость или жадность, например) [различное].

Военный: Военное звание 0-7 [0-35], Служба (Армия, 15 или меньше, Особо опасная) [-20], Представитель силовых структур (охрана периметра Зоны, можно убивать преступников с относительной безнаказанностью) [10]; также если нет приобретите (иногда для повышения звания также нужно улучшать данные умения или изучать новые): Маскировка (Л) ИН [1], Солдат © ИН+1 [4], Огнестрельное оружие (Винтовки) (Л) ЛВ+1 [2], Огнестрельное оружие (Пистолеты) (Л) ЛВ [1],Первая помощь (Л) ИН [1], Тактика (Т) ИН-2, Наблюдение (С) Восп [2], Хорошие манеры (Л) ИН [1] (Военные) , Навигация (наземная) (С) ИН [2], Ходьба (С) ЗД [2], Бег (С) ЗД [2].

Долг или *Свобода:* Традиция гостеприимства (Долг или Свобода) [5], Служба (Долг или Свобода, 15 или меньше, Особо опасная) [-20], Военное звание 0-5 (Долг или Свобода) [0-25].

Ученый: Служба (Ученые, 12 или меньше, Особо опасная) [-15], Административное звание 1-3 [5-15].

Работа в Зоне

Тут отражены типичные виды более-менее постоянных работ в Зоне. Большинство из них имеют определенные требования (умения, преимущества, уровни атрибутов или же отсутствие

некоторых недостатков). В основном это работа для НИПов, впрочем, ничего не мешает ИП устроится на работу. Только организованные группировки могут предлагать работу.

Работая используются правила по Расходам на жизнь (стр. 265) т.к. в таком случае персонаж фактически не участвует в приключениях.

Данные работы основываются на том, что в Зоне более-менее спокойный период (а не «Война группировок» к примеру).

Охотник

Охотник группировки, основная задача – охота на мутантов, разделка мутантов и обработка кожи.

Требования: Следопыт-12, Ловушки или умение стрелкового оружия на уровне 12.

Бросок работы: Худший требуемый навык.

Месячная зарплата: $400

Уровень богатства: Небогатый. Поддерживает Статус -1.

Член самообороны/охранник

Это охрана лагерей, опорных точек, охрана порядка на территории группировок (обычно только на базах).

Требования: Наблюдение-10 и умение стрелкового оружия на уровне 10 или умение стрелкового оружия на уровне 12. Также требует преимущество Звание 0 соответствующей группировки.

Бросок работы: Худший требуемый навык.

Месячная зарплата: $750

Уровень богатства: Небогатый. Поддерживает Статус 0.

Член отряда

Член отряда, который исследует Зону, собирает артефакты, ведет боевые действия в зависимости от типа отряда и приказов руководства.

Требования: Выживание (Зона)-11, Первая помощь-12; Использование электроники (Сенсоры)-12 или умение стрелкового оружия на уровне 12. Также требует преимущество Звание 1 соответствующей группировки.

Бросок работы: Худший требуемый навык.

Месячная зарплата: $1,000

Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 0.

Командир отряда

Командует отрядом, планирует мелкие операции, отчитывается перед руководством.

Требования: Тактика-11, Выживание (Зона)-11, Наблюдение-11, Анализ разведданных-11, умение стрелкового оружия на уровне 12; Для Долга и Военных также требуется Хорошие манеры (Военные)-10. Также требует преимущество Звание 3 соответствующей группировки.

Бросок работы: Худший требуемый навык.

Месячная зарплата: $1,500

Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Курьер

Курьеры доставляют сообщения и товары как по Зоне, и как с Большой земли, так и с нее.

Требования: Знание местности (Зона)-12, Бег-10, Скрытность-12. Также требует преимущество Звание 2 соответствующей группировки.

Бросок работы: Худший требуемый навык.

Месячная зарплата: $2,000

Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Техник

Техники занимаются ремонтом и модификацией оружия и брони, сборкой боеприпасов и брони.

Требования: Оружейник (любая специализация)-12.

Бросок работы: Худший требуемый навык.
Месячная зарплата: $1,900
Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Бармен

Бармены управляют баром на территории базы или лагеря группировки, при этом могут как числится в группировке, так и быть нейтральными. Так же могут заниматься торговлей.

Требования: Профессиональное умение (Бармен)-12 или Торговое дело-11.
Бросок работы: Худший требуемый навык.
*Месячная зарплата: $*950
Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 0.

Повар

Повара готовят еду для «населения» базы группировки. Хорошие повара весьма ценятся.

Требования: Повар-12.
Бросок работы: Худший требуемый навык.
Месячная зарплата: $1,500
Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Медбрат/медсестра

Проводят первую помощь, подчиняются медику.

Требования: Лечебное дело-10 или Первая помощь-12.
Бросок работы: Худший требуемый навык.
Месячная зарплата: $1,500
Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Медик

Медик обычно постоянно находится на базе или лагере группировки и занимается лечением ее членов, а также имеет своих подчиненных (см. медбрат/медсестра).

Требования: Врачебное дело-12, Диагностика-12. Также требует преимущество Звание 3 соответствующей группировки.
Бросок работы: Худший требуемый навык.
Месячная зарплата: $2,500
Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Завхоз

Заведующий хозяйством управляет и распределяет ресурсы и снаряжение, следит за состоянием снаряжения, часто имеет помощников. По совместительству также является бухгалтером группировки.

Требования: Бухгалтерский учет-12, Оружейник (любая специализация)-11. Также требует преимущество Звание 4 соответствующей группировки.
Бросок работы: Худший требуемый навык.
Месячная зарплата: $1,600
Уровень богатства: Средний. Поддерживает Статус 1.

Комендант группировки

Поддерживает порядок на территории группировки. Является заместителем главы группировки. Руководит отрядами самообороны и охраной. Во время боевых действия является полевым командиром (командует несколькими отрядами).

Требования: Любые три из: Администрирование-12, Дипломатия-12, Лидерство-11, Тактика-12, Стратегия-11, а также Статус 2 и Звание 4 соответствующей группировки.
Бросок работы: Худший требуемый навык.
Месячная зарплата: $3,800
Уровень богатства: Обеспеченный. Поддерживает Статус 2.

Глава группировки

Руководит группировкой, распределяет ресурсы, регулирует расстановку сил, является главнокомандующим во время войны. Так же занимается налаживанием контактов на Большой земле.

Требования: Любые три из: Администрирование-12, Дипломатия-12, Лидерство-12, Тактика-12, Стратегия-12, Торговое дело-12, Финансы-12; а также требует: Политика-12, Статус 2 и Звание 5 соответствующей группировки.

Бросок работы: Худший требуемый навык.

Месячная зарплата: $5,200

Уровень богатства: Обеспеченный. Поддерживает Статус 2.

Новые умения и техники

Умения

Выживание (Зона) (Восп/Трудное)

Специализация «Зона» не имеет уровней по умолчанию для других специализаций умения Выживания.

Навигация (Зона) (ИН/Очень трудное)

Знание местности (Зона или конкретное место) (ИН/Легкое)

Натуралист (Зона) (ИН/Трудное)

Биология (Мутанты Зоны) (ИН/Очень трудное)

Экспертное умение (Артефакты, Аномалии, Зона, Мутанты) (ИН/Очень трудное)

Тайное знание (Зона, История Зоны, О-Сознание) (ИН/Среднее)

Техники

Проводник. По умолчанию: Навигация (Зона)-6 или Выживание (Зона)-8. Требования: Знание местности (Зона) на уровне хотя бы ИН+2.

Данная техника позволяет обходить опасную, непроходимую местность, в том числе аномальные зоны и архианомалии и, фактически, является набором теоретических и/или практических навыков навигации в Зоне, а также капелька удачи.

Чернобыльская Зона Отчуждения

Зона — часть территории Чернобыльской зоны отчуждения с повышенной аномальной активностью, по своим свойствам напоминающая живой организм. Она окружена охраняемым периметром, на немногих путях в неё установлены армейские блокпосты. Допуск гражданских лиц категорически запрещён, лица, нарушившие запрет, задерживаются, а при оказании вооружённого сопротивления — уничтожаются. Это не помешало искателям наживы и сорвиголовам — сталкерам в течение нескольких лет заселить и освоить Зону.

Хронология

1986—2006 годы

26 апреля 1986 года в 1:23, в результате нарушений в проведении плановых работ, на 4-ом энергоблоке Чернобыльской АЭС произошел взрыв реактора. Его мощность была настолько большой, что здание энергоблока разрушилось и большое количество радиоактивных материалов было выброшено в атмосферу. Заражению подверглись обширные территории Советского Союза и других стран. В радиусе 30 километров от станции была проведена тотальная эвакуация населения и образована зона отчуждения, отделённая от остального мира охраняемым периметром.

Однако, остальные энергоблоки ЧАЭС продолжали работать, что стало одной из причин создания комплекса секретных лабораторий с индексом «Х» (икс). Группа учёных изучала гипотезу о ноосфере — информационной оболочке Земли. Ими был создан Генератор излучения Кайманова, источник пси-излучения. С его помощью был проведён эксперимент по воздействию на объект, расположенный в другом полушарии Земли. Сигнал был получен с искажением, будто кто-то его «подправил». После этого, теория о разумности ноосферы стала рассматриваться серьёзно.

Побочным результатом исследования стало открытие способностей живых существ генерировать направленное пси-излучение. В лаборатории Х16 был создан биологический излучатель (гигантский мозг). Проводилось облучение биологических образцов информационным полем разной интенсивности (тождественность пси- и информационного полей не указана) с последующими мутациями. В испытательных цехах проводились разработки новых видов вооружения, в частности «Изделия № 62», более известного как Гаусс-пушка. После проведённых опытов, главной целью работ стала установка контроля над ноосферой. Появился проект О-Сознание, его участники объединились в общую сеть, создав коллективный разум. Близ ЧАЭС были возведены Генераторы — специальные сооружения для попытки установки контроля над ноосферой.

10 июня 2006 года

В 14:33 эксперимент вышел из-под контроля — произошёл прорыв Ноосферы в наш мир. Зона отчуждения осветилась нестерпимо ярким светом, на несколько мгновений установилась тишина, и было видно, как в небе испаряются облака. Потом пришёл страшный грохот, содрогнулась земля. Энергия ноосферы практически беспрепятственно полилась на Землю, изменяя физические законы. Уже через сутки правительственные войска полностью оцепили Зону по периметру, однако внутри периметра осталось еще много людей. Спасательные операции не представлялись возможными из-за высокой аномальной активности. Через некоторое время размеры Зоны скачкообразно увеличились на несколько километров, поглотив военные части. Позже, такие явления станут называть Выбросами. Энергия ноосферы будет раз за разом проливаться на землю изменяя расположение аномалий и создавая «свежие» артефакты - аномальные образования с определёнными свойствами, получившие позже высокую цену.

2007—2008 годы

Зона продолжает расти. Причина катастрофы так и не установлена. Погибших и пропавших без вести людей всё больше. Редкие научные экспедиции заканчиваются неудачами, немногие выжившие рассказывают о фантастических аномальных образованиях и мутировавших видах живых существ, обладающих удивительными способностями.

2009 год

На территории Зоны по разным оценкам присутствуют от одной до трёх сотен «неучтённых лиц», называющих себя «сталкерами». Они занимаются поиском так называемых артефактов — аномальных образований с определёнными свойствами, имеющих высокую цену. Многие сталкеры начинают объединяться в группы, создавая основу для крупных сталкерских кланов.

2010 год

Вслед за сталкерами-одиночками за исследование Зоны принимаются учёные. Организуются экспедиции, появляются мобильные лаборатории внутри Периметра. Несмотря на военный контроль, сталкерство принимает всё больший размах. Ряды сталкеров пополняют люди уклоняющиеся от закона, любители лёгкой наживы, представители преступного мира, а также бывшие военные. Центр Зоны всё ещё остаётся недостижимой целью, путь закрывает «Выжигатель мозгов» — неизвестное пока явление, действие которого распространяется по большей части на лес севернее Армейских складов. Попав под его воздействие, человек либо умирает, либо сходит с ума, превращаясь в зомби. Позже выясняется, что на самом деле «Выжигатель» — экспериментальный излучатель Кайманова (без Меченого тут не обошлось), который члены О-Сознания переоборудовали в мощнейший источник пси-поля, тем самым создав систему защиты от проникновения в центр Зоны. Известный путь туда охраняют монолитовцы, сдерживая волны мутантов. Этот последний рубеж получил название Барьер. Однако каждый сталкер мечтает беспрепятственно пройти за него, ходят слухи о нетронутых территориях — «Клондайке» артефактов, появляются легенды об Исполнителе желаний — кристалле внеземного происхождения, находящегося внутри саркофага ЧАЭС и якобы ставшего причиной образовании Зоны.

2011 год

Доступная часть Зоны исследована почти полностью. Сталкерство достигло своего пика, сформировались сталкерские группировки. Самые крупные из них — «Долг», состоящий из бывших военных и добровольцев, и «Свобода», состоящая из сталкеров-анархистов — начинают противоборство за влияние в Зоне. Свои интересы проявляют и военные, охраняющие периметр, бандиты, зарабатывающие на ограблениях сталкеров, а также иностранные государства в лице наёмников. На Свалке, в кучах радиоактивного мусора, сталкеры стали находить много полезного оборудования, формируются группы диггеров. Через местных торговцев осуществляется сбыт артефактов и поставки оружия. В результате возникает напряжённость, грозящая вылиться в крупномасштабные боевые действия.

Война группировок

В конце августа группа сталкеров проникает к блокам ЧАЭС, в результате случается Сверх Выброс, послуживший «спусковым крючком» для начала войны группировок. Он изменил облик Зоны: обширные аномальные поля закрыли доступ на некоторые территории, заперев находящихся там людей, другие, ранее неизвестные, наоборот, открылись. Одним из таких мест стал город Лиманск, за который сразу начали бороться «Долг» и «Свобода». Примерно в это же время бандиты захватывают мост, ведущий в Лиманск, блокируя единственный путь. Город на время становится недоступен. Группировка «Долг» на своей базе в НИИ Агропром подверглась атаке мутантов из подземелий и перестала уделять внимание усилению бандитов. В Тёмной долине группировка «Свобода» также стала объектом нападений, на её членов охотились наёмники.

2012 год

Зона пришла в относительное спокойствие, война группировок закончилась, множество сталкеров погибло после очередного катаклизма. Группировка «Долг» оставила свои позиции на НИИ «Агропром» и вернулась на завод «Росток». Группировка «Свобода» была вынуждена покинуть базу в Тёмной долине и перебраться на Армейские склады. Бандиты же, под руководством нового лидера смогли захватить власть и обосноваться на бывшей базе «Свободы» в Тёмной долине. Кордон стал местом скопления новичков, база сталкеров на свиноферме опустела, а военные усилили контроль и захватили НИИ.

Отключение «Выжигателя»

В этом же году сталкер по прозвищу Стрелок разгадал загадку Выжигателя Мозгов — мощного излучателя, способного разрушить разум человека — и отключил его. После этого сталкеры массово ринулись к центру Зоны: одни искали легендарный Клондайк артефактов, другие — не менее легендарный Исполнитель Желаний.

Прорыв в центр

Множество сталкеров направилось к ЧАЭС: «Долг» и «Свобода» начали новое противостояние за новые территории. Однако всем им, по мере продвижения, пришлось преодолевать сопротивление группировки «Монолит». Уже вскоре «фанатики» были оттеснены к Припяти. Военные начинают штурм ЧАЭС и приступают к операции «Монолит», а в ходе решающей стадии операции начался Выброс, в результате операция терпит неудачу. В то же время Стрелок, уже узнавший правду о себе, сумел проникнуть под саркофаг станции, где находился иллюзорный Исполнитель желаний. Сталкер вызывает сбой в работе установки, чем привлекает внимание О-Сознания. Один из его лидеров, профессор Котов, в виде голограммы разговаривает со Стрелком, рассказывает о причинах возникновения Зоны и предлагает присоединиться к ним. Стрелок, отказавшись, продолжает бой и уничтожает проект О-Сознание.

Вопреки его ожиданиям, Зона не исчезла. Энергия ноосферы всё ещё поступала на Землю, хотя и с меньшим разрушительным воздействием. После отключения крупных пси-установок, силы группировки Монолит ослабли, её члены начали выходить из-под контроля и самостоятельно мыслить. Однако ближе к станции сохранились локальные антенны, и фанатики всё ещё удерживали территории. Припять практически опустела, место людей заняли мутанты. Отряды сталкеров, хлынувшие к центру, сталкивались с новыми, более опасными их видами. Новые территории довольно быстро стали объектом изучения и получения наживы. Почти сразу появляется очередная сталкерская легенда о некоем Оазисе, где заживают все раны. Заинтересовались тайнами Зоны и западные государства. Над её территорией потерпел крушение беспилотный летательный аппарат, принятый многими за НЛО. Высокую активность проявили наёмники, по заказу неизвестных лиц ведущие поиски секретных лабораторий в Припяти.

Операция «Фарватер»

После провала операции «Монолит», Министерство Обороны совместно с СБУ разрабатывает новый план, получивший название «Фарватер». Согласно ему, вертолёты, по заранее проложенному пути, должны доставить на ЧАЭС военный десант для установления контроля над центральными областями Зоны. Вертолётный отряд «Скат» из пяти машин поднимается в воздух для разведки территорий у центра Зоны и берёт курс на ЧАЭС. Однако операция провалилась — ни одна из машин на базу не вернулась.

Для проведения причины провала операции «Фарватер» — Служба Безопасности Украины, направляет своего агента в центр Зоны.

Территория и локации

Кордон

Своего рода предбанник Зоны. Здесь сталкеры-новички обживаются, проходят первое боевое крещение и, конечно же, погибают (либо от аномалий, которых здесь не так уж и много, либо от засад бандитов или куда более опасных противников — военных). На локации присутствуют мутанты, но это не самые сильные представители фауны: кабаны, плоти и слепые псы. В подземном бункере за деревенькой возле армейского блокпоста обитает торговец — с ним полезно потолковать. На юге локации находится блокпост военных и попадаться на глаза солдатам не стоит: у них приказ стрелять без предупреждения; с другой стороны, некоторые за деньги готовы мгновенно подобреть, особенно если рядом нет начальства.

Болота

Грязевые топи являют собой большое скопление радиации, аномалий, мутантов и различных аморальных личностей в лице беспредельщиков, именуемых ренегатами.

Болота образовались в результате осушения реки Припять. Вода на болотах очень радиоактивная, так как на её поверхности большое количество различных нечистот и радиоактивной пыли. Всё заросло травой и камышом.

Темный кордон

Местность представляет из себя вытянутую лощину, ограниченную скалами, и изогнутую наподобие кишки. Большая часть местности занимает лес, а на востоке находится заправка и гастроном.

Свалка

Огромное техническое кладбище: сюда ещё после первой аварии свезли горы радиоактивного хлама. Есть остатки старых построек, встречаются мутанты. Здесь, как и у самого периметра, много новичков – а рядом крутятся бандиты, всегда ищущие кусок пожирнее и чтобы без особых хлопот. Можно найти немного артефактов, но лучше надолго не задерживаться – есть места и поинтереснее. Если идти на север, то выйдешь к Дикой территории; на западе – проход в Тёмную долину; на западе – дорога к институту «Агропром».

НИИ Агропром

Странная местность. Если углубиться в неё, то выйдешь на сильно загрязнённую радиацией равнину. Расположенное там мелкое озеро до краёв забито обломками техники. Ещё можно посетить старый институт и фабрику.

Темная долина

Здесь всегда мрачно и туманно, часто идёт дождь. В Тёмной долине можно разжиться неплохими артефактами, а можно и быстро распрощаться с жизнью. Здесь много матёрых сталкеров - они пришли сюда за ценными артефактами; есть и бандиты. Можно поискать вход в расположенную где-то здесь подземную лабораторию, только оттуда никто не возвращался, и что такое там прячется, никому как следует не известно.

Бар

Группировка "Долг" расчистила на окраине Дикой территории местечко себе под базу и позволяет сталкерам здесь отдохнуть. Своего рода оазис в пустыне - ни аномалий, ни мутантов. Есть подземелье, в котором разместился бар "100 Рентген": в нём собираются сталкеры со всей Зоны. Заправляет в баре местный торговец, так что здесь можно не только пообщаться, но и продать-купить почти всё, что угодно. На север от бара находится военная база, на юг – Свалка.

Дикая территория

На Дикой территории раньше довольно крупный завод был, от которого теперь остались одни руины. В них нашло свой конец много сталкеров: развелось там нечисти всякой, словно сходится она туда со всей Зоны. По слухам, правда, что-то очень важное на этом заводе есть, так что желающих попытать счастья всегда в достатке.

Янтарь

Легендарное озеро в одноимённом секторе давно уже высохло - одно мелкое болотце осталось. Плохое это место, смертью пропитанное. Ходить туда особенно опасно потому, что любой, кто слишком далеко сунется, сразу же умом повреждается. А по всему сектору зомби-пустышки бродят и если кого увидят, так к нему идут, и совсем не с мирными намерениями. Если обойти озеро и группы зомби, то попадётся научный лагерь: там учёные - их вертолётами привезли - изучают что-то. С ними потолковать можно, они артефакты покупают, даже задание какое-нибудь дать могут.

Мертвый город

Довольно маленький городок, в нём жили энергетики, не имевшие дома в Припяти или Чернобыле.

Заброшенная деревня

Покинутая, забытая богом деревня в глубине Зоны. Небольшое, мелкое ржавое озеро, заполненное останками машин, внушает какой-то подсознательный страх перед действительностью Зоны.

Военные склады

Заброшенная армейская база рядом со разваливающейся деревенькой и небольшим болотцем. Деревенька - место довольно жуткое: мутантами так и кишит, одних кровососов поди сосчитай. Сюда редко сталкеры суются, чаще обходят десятой дорогой. А на территории военной базы анархисты из группировки "Свобода" обосновались. Если дальше в Зону от базы идти - попадёшь прямо к Выжигателю мозгов: он путь к Припяти и ЧАЭС наглухо перекрывает.

Рыжий лес

«Раньше здесь заповедник был. А я лесником служил: лес охранял и всю живность, которая в нём, от браконьеров. А теперь сама Зона это место стережёт, и так стережёт, что люди десятой дорогой обходят. Если кто чужой сюда сунется – всё, конец ему. Я вот хоть Лесник вроде, и то не знаю, как оно там случается. Вошёл человек в туман – и как слизало его. Можешь в двух шагах за ним идти, всё равно не поймёшь, не увидишь, как человека смерть лютая настигла. Так-то, сынок, так-то!» ***Лесник о Рыжем лесе***

Бывший заповедник. На западе находится мост на Лиманск. В лесу живет в одиночестве Лесник.

Окрестности завода «Юпитер

Вся территория около завода «Юпитер», отсюда и название — окрестности завода «Юпитер».

Затон

русло высохшей реки Припять, о чём говорят многочисленные осевшие на дно лодки, катера, баржи и сухогрузы.

Лиманск

«Долго ничего не слыхать было об этом городе. Народ считает, что и не было Лиманска вовсе. Только это они врут: город есть, я его ещё до первой аварии знал. Там, понимаешь, закрытый институт был, большой такой, а вокруг него домов понастроили для учёных и обслуги. Название ещё такое у НИИ этого... «Радиоволна», что ли... Антенну там такую здоро-овую отгрохали, с пятиэтажку целую размером! В общем, интеллигенция. Только вот спокойствия в этом Лиманске не было. Народ всё какой-то себе на уме, на пришлых косился, бубнил всё что-то под нос, да власть советскую превозносил, даже когда перебои со снабжением случались. Мы-то, деревенские, обычно стороной Лиманск обходили: народ-то не душевный, да и давило нехорошо на голову рядом с ним, из-за антенны, надо думать что. А как Чернобыль шандарахнул, оттуда даже эвакуации не было. Может, в документах чего напутали или с секретностью перемудрили? Но, в общем, я с тех самых пор и не слышал о Лиманске. Мне там делать нечего.» ***Лесник о Лиманске***

Радар

Мёртвый лес и окрестности брошенной военной РЛС. Страшное место. Тут ни за здорово живёшь сгинуть можно, даже если перед этим всю жизнь везунчиком был. Любой, кто к Выжигателю мозгов близко подойдёт, с ума сходит, в зомби превращается и бродит потом по Зоне, неприкаянный. Одни оболочки от людей остаются, и никто оттуда в своём уме не возвращался. (в 2012 году путь в Припять открывает Стрелок, поэтому Выжигатель отключен).

Госпиталь

Развалины старого, заброшенного и разрушенного советского госпиталя.

Припять

Это был город энергетиков — его построили ещё вместе с ЧАЭС. Немаленький был городок… Только теперь там уже никто не живёт — кроме, конечно, нечисти всякой вроде мутантов и зомби. Пройти туда, судя по всему, и вовсе нельзя: Выжигатель мозгов путь закрывает (в 2012 году путь в Припять открывает Стрелок).

Автостанция

Заброшенное здание автовокзала и прилегающая территория.

ЧАЭС

Бывшая атомная станция, о которой хоть раз слышал каждый. Это самое сердце Зоны. Если верить легендам, где-то там находится некая штука, способная выполнить любое желание - её называют Монолитом.

Генераторы

Центральная часть занята сооружением, состоящим из выстроенных кругом шаров (генераторов) и находящейся в центре антенны. Около каждого шара находится участок вспученной земли. Местность покрыта мёртвым лесом, присутствуют болота. Невдалеке от установки находится военная база с подземным ходом наружу. Также присутствует небольшая деревня. Местность вокруг генераторов очень радиоактивна. Выжить на этом уровне можно только в продвинутых защитных костюмах.

Население Зоны

Одиночки

Одиночки (также вольные сталкеры, иногда нейтралы) — сталкеры, не входящие ни в одну из группировок и в основном действующие в одиночку или небольшими группами непостоянного состава. Составляют, очевидно, большинство среди «населения» Зоны.

Ренегаты

Немногочисленная группировка, состоящая исключительно из самых презренных личностей Зоны. Бандиты, мародеры, предатели — бывшие члены других группировок, изменившие идеям своих кланов. Эта группировка не имеет организованной структуры и лидера как такового. Сбиваясь в небольшие группы, охотятся за лёгкой добычей, промышляя убийствами и грабежами, как правило, молодых и неопытных сталкеров. Чаще всего встречаются вдоль периметра Зоны.

Бандиты

Уголовники и преступники, пришедшие в Зону. В основном занимаются грабежом и наездами на сталкеров. Вооружение и экипировка у бандитов самые разнообразные: в зависимости от опыта и банды, в которой они состоят. Одна из самых многочисленных группировок, но далеко не самая оснащённая.

Эту группировку сложно назвать единой – скорее это некое объединение нескольких преступных группировок. Впрочем, в случае появления сильного авторитета – он мог бы подмять под себя большую, если не всю, группировку под себя.

Указанные ниже характеристики подразумевают объединение основных преступных группировок.

Возможности

ТУ:	8	**Численность:**	750
		Богатство:	Средний
		Контакты:	Криминальные умения-16 [10]
		Черты членов:	Служба [-15], Звание (Бандиты) 0-5 [0-25]
		Известные ресурсы:	База в Темной Долине
		Модификатор времени реакции:	+3

Стоимость и Значения

Стоимость создания:	$500,000	**Уровень ресурсов:**	$2,500
Уровень Покровителя:	+10	**Уровень Врага:**	-30
Уровень Союзника и Иждивенца:	Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 50 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.		

Социальные атрибуты

Тип:	Криминал		
СК:	2	**Лояльность:**	Нейтральная (10; +1)
Ранги:	Звание (Бандиты) 0-5 [5/уровень]		
Уровень выплат:	От $400 (Небогатый) до $5,200 (Обеспеченный)		
Репутация:	-3 (грабеж, нападения, поборы и прочее)		

Заметки

Долг

Военизированная группировка, образованная бывшими военными. От них остались военный устав, строгая дисциплина и чёткая цель — защита мира от порождений Зоны (аномалий, мутантов и т.д.). Одна из самых старых группировок в Зоне. Отлично оснащены и организованы, являются одной из сильнейших группировок.

Возможности

ТУ:	8	**Численность:**	500
Богатство:	Обеспеченные		
Контакты:	Военные умения-12 [20], Социальные умения-12 [10], Технические умения-12 [20]		
Черты членов:	Служба [-15], Звание (Долг) 0-5 [0-25], Традиция гостеприимства [5]		
Известные ресурсы:	База в Баре, опорные пункты; несколько грузовиков.		
Модификатор времени реакции:	+2		

Стоимость и Значения

Стоимость создания:	$672,000	**Уровень ресурсов:**	$3,360
Уровень Покровителя:	+10	**Уровень Врага:**	-30
Уровень Союзника и Иждивенца:	Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 50 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.		

Социальные атрибуты

Тип:	Военная		
СК:	3	**Лояльность:**	Хорошая (13; +2)
Ранги:	Звание (Долг) 0-5 [см. Заметки]		
Уровень выплат:	От $400 (Небогатый) до $5,200 (Обеспеченный)		
Репутация:	+1 (сталкеры и военные), -2 (Свобода; идеологические враги)		

Заметки

Звания: Звание 0 (Рядовой) [0], Звание 1 (Сержант/Прапорщик) [5/7], Звание 2 (Лейтенант/Капитан) [10/13], Звание 3 (Майор/Подполковник) [15/17], Звание 4 (Полковник) [20], Звание 5 (Генерал) [25].

Воля (Свобода)

Анархистская группировка, состоящая преимущественно из вольных сталкеров. Цель группировки — сохранить Зону как свободную территорию и противостоять монополии властей. Группировка имеет связи на чёрном рынке и среди торговцев в Зоне. Благодаря этим связям «Свобода» получает экипировку, оружие и снаряжение.

Возможности

ТУ:	8	**Численность:**	500

Богатство:	Обеспеченные
Контакты:	Военные умения-12 [20], Социальные умения-12 [10], Технические умения-12 [20], Криминальные умения-12 [20]
Черты членов:	Служба [-10], Звание (Свобода) 0-5 [0-25], Традиция гостеприимства [5]
Известные ресурсы:	База на Складах, опорные пункты, минимальная техника.
Модификатор времени реакции:	+2

Стоимость и Значения

Стоимость создания:	$792,000	**Уровень ресурсов:**	$3,960
Уровень Покровителя:	+5	**Уровень Врага:**	-30
Уровень Союзника и Иждивенца:	Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 50 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.		

Социальные атрибуты

Тип:	Криминал, Военные, Торговля.		
СК:	1	**Лояльность:**	Хорошая (13; +1)
Ранги:	Звание (Свобода) 0-25 [5/уровень]		
Уровень выплат:	От $400 (Небогатый) до $5,200 (Обеспеченный)		
Репутация:	+1 (сталкеры), -2 (Долг; идеологические враги), -2 (ученые и наемники)		

Заметки

Звания: Звание 0 (Новичок) [0], Звание 1 (Опытный) [5], Звание 2 (Ветеран) [10], Звание 3 (Мастер) [15], Звание 4 (Комендант) [20], Звание 5 (Глава группировки) [25].

Военные

Солдаты регулярных боевых частей армии Украины. Охраняют периметр Зоны, нередко совершают рейды внутрь периметра. Неплохо обучены и вооружены. Уничтожают мутантов и сталкеров, однако с последних коррумпированные представители военных сил иногда берут деньги за проход.

Также разделяются на: Регулярную армию, Спецназ и Военных сталкеров.

Возможности

ТУ:	8	**Численность:**	10,000
Богатство:		Богатый	
Контакты:		Военные умения-15 [20]	
Черты членов:		Представитель силовых структур [5], Служба [-20], Звание (ВСУ) 0-7 [0-35], Личные вещи.	
Известные ресурсы:		КПП, блокпосты, База на «Агропроме»; Вертолеты Ми-24, Ми-2; БТР-70 и другие; Танки Т-64 и модификации; другая военная техника.	
Модификатор времени реакции:		+3	

Стоимость и Значения

Стоимость создания:	$15,000,000	**Уровень ресурсов:**	$75,000
Уровень Покровителя:	+30	**Уровень Врага:**	-30
Уровень Союзника и Иждивенца:	Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 200 очков, или такого же уровня индивидуальных Союзников.		

Социальные атрибуты

Тип:	Силовая структура; Военные.		
СК:	4	**Лояльность:**	Хорошая (13; +3)
Ранги:	Звание (ВСУ) 0-7 [см. Заметки]		
Уровень выплат:	От $1,300 (Небогатый) до $13,000 (Богатый)		
Репутация:	-2 (для сталкеров; боестолкновения, коррупция), +1 (Долг)		

Заметки

Большая часть личного состава охраняет периметр Зоны, на самой территории Зоны же находится относительно небольшой контингент военных – примерно батальон.

Чтобы вступить в армию нужно иметь хотя бы среднее образование, возраст от 18 до 40 лет и отсутствие непогашенных судимостей. Военные сталкеры и спецназ проходят особый отбор с повышенными требованиями и имеют звание как минимум 2 уровня.

Звания			
Звание	Группа	Стоимость	Наименование
7	Генералы	35	Генерал-майор
6	Старшие офицеры	30	Полковник
5		28	Подполковник
		25	Майор
4	Младшие офицеры	20	Капитан
3		18	Старший лейтенант
		16	Лейтенант
		15	Младший лейтенант
2	Прапорщики	12	Старший прапорщик
		10	Прапорщик
1	Сержанты	8	Старшина
		7	Старший сержант
		6	Сержант
		5	Младший сержант
0	Солдаты	1	Старший солдат
		0	Солдат

Ученые

Совокупность научных групп, действующих на территории Зоны. Единой группировкой их назвать можно только условно, действуют отдельные группы учёных, посланных правительством для изучения. Не имеют центральной базы как таковой, но у них есть две мобильные исследовательские лаборатории. За пределы лабораторий они выходят только в сопровождении охраны. В Зоне ученых поддерживают военные, однако, прибыть они могут не всегда, поэтому ученые часто обращаются за помощью к сталкерам. С ними они поддерживают деловые отношения, несмотря на их нелегальное нахождение в Зоне, за качественно выполненную работу учёные хорошо платят, покупают артефакты и части тел мутантов по довольно высоким расценкам.

Возможности

ТУ: 8+1 **Численность:** 500

Богатство: Обеспеченные

Контакты: Научные умения – 18 [20]; Технические умения – 18 [20]

Черты членов: Служба [-20], Юридическая неприкосновенность [5]

Известные ресурсы: НИИЧАЗ и/или мобильные лаборатории и/или НИИ вне Зоны.

Модификатор времени реакции: +2

Стоимость и Значения

Стоимость создания: $39,000,000 **Уровень ресурсов:** $195,000

Уровень Покровителя: +20 **Уровень Врага:** -30

Уровень Союзника и Иждивенца: Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 200 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.

Социальные атрибуты

Тип: Научная

СК: 2 **Лояльность:** Очень хорошая (16; +4)

Ранги: Административные звания 0-5 [0-25]

Уровень выплат: От $1,300 (Небогатый) до $5,200 (Обеспеченный)

Репутация: +2 (ученые)

Заметки

Интернациональная исследовательская группа

Научная группа, организованная и спонсированная ООН. Члены группы отправляются в Зону для выполнения определенных задач, после чего возвращаются за пределы ЧЗО.

Группа состоит из двух подразделений – Исследовательское и Боевое.

Боевые подразделения всегда сопровождают 2-3 ученых.

Возможности

ТУ:	8	**Численность:**	100
		Богатство:	Богатые
		Контакты:	Военные умения – 15 [20]; Научные умения – 15 [20]; Технические умения – 15 [20]
		Черты членов:	Служба [-20], Юридическая неприкосновенность [5]
		Известные ресурсы:	Современная зарубежная техника (за пределами Зоны).
		Модификатор времени реакции:	+0

Стоимость и Значения

Стоимость создания:	$62,400,000	**Уровень ресурсов:**	$312,000
Уровень Покровителя:	+30	**Уровень Врага:**	-30
Уровень Союзника и Иждивенца:	Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 200 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.		

Социальные атрибуты

Тип:	Научная, Военная		
СК:	3	**Лояльность:**	Очень хорошая (16; +4)
Ранги:	Звания различных военных сил ООН уровнем 0-5 [0-25], Административные звания (Исследовательская группа) 1-5 [5-25] для ученых		
Уровень выплат:	От 13,000 (Богатый) до 52,000 (Очень богатый)		
Репутация:	+0 (редко встречаются)		

Заметки

Чистое небо

Мирная группировка исследователей и ученых. Их основные цели — изучать Зону и поддерживать в ней равновесие. Группировка наиболее подготовлена для жизни в Зоне по сравнению с другими группировками, они имеют собственные разработки, которые тщательно охраняются. Кроме того, данная группировка очень скрытна, и большинство сталкеров Зоны даже не знают о ее существовании или считают ее мифом.

Группировка считается уничтоженной, а данные их исследований потеряны после Войны группировок.

Возможности

ТУ:	8	**Численность:**	100
		Богатство:	Среднее
		Контакты:	Научные умения-18 [30]
		Черты членов:	Служба [-20], Звание (Чистое Небо) 0-4 [0-20]
		Известные ресурсы:	База ЧН на Болотах
		Модификатор времени реакции:	+2

Стоимость и Значения

Стоимость создания:	$110,000	**Уровень ресурсов:**	$550
Уровень Покровителя:	+10	**Уровень Врага:**	-30
Уровень Союзника и Иждивенца:	Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 200 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.		

Социальные атрибуты

Тип:	Научная, Военная		
СК:	2	**Лояльность:**	Превосходная (19; +6)

Ранги: Звания группировки (Чистое небо) [0-20]
Уровень выплат: От $400 (Небогатый) до $2,600 (Обеспеченный)
Репутация: +0 (редко встречаются)

Заметки

Монолит

Группировка, аналогичная, по сути, религиозной секте. Одна из сильнейших группировок Зоны, защищает подходы к центру Зоны (до Возжигателя Мозгов до Войны группировок и только ЧАЕС после), отлично оснащена и организованна, бойцы группировки очень фанатичны, не отступают даже перед превосходящими силами противника. Атакуют без предупреждения любого, кто зайдет на контролируемую ими территорию.

Возможности

ТУ: 8+1 **Численность:** 1,000
Богатство: Обеспеченные
Контакты: Военные умения-15 [20]
Черты членов: Пси-стазис [30], Служба [-25], Звания группировки (Монолит) 0-5 [0-25]
Известные ресурсы: Монолит, Базы (ЧАЭС, Припять, Лиманск, Юпитер, Радар).
Модификатор времени реакции: +0

Стоимость и Значения

Стоимость создания: $2,500,000 **Уровень ресурсов:** $12,500
Уровень Покровителя: +30 **Уровень Врага:** -30
Уровень Союзника и Иждивенца: Поддерживает Группы союзников и Иждивенцев от 0- до 200 очков, или более сильных индивидуальных Союзников.

Социальные атрибуты

Тип:
СК: 6 **Лояльность:** Превосходная (19; +8)
Ранги: Звания группировки (Монолит) 0-5 [0-25]
Уровень выплат: Нет
Репутация: -4 (воинственные религиозные фанатики)

Заметки

Мутанты

Влияние Зоны невероятным образом ускоряет эволюционную адаптацию видов. Известные нам мутанты сформировались в течение считанных лет — это одно, максимум - два поколения. Не менее важным, чем влияние самой Зоны, фактором здесь следует признать генетические эксперименты, которыми, как считается, в Зоне занимались сразу несколько лабораторий — ныне заброшенных. Хотя стопроцентных доказательств такой деятельности нет, существует множество косвенных данных. Так или иначе, опытные сталкеры констатируют: несмотря на потрясающую приспособленность мутировавших существ к условиям Зоны, ни одно животное не имеет абсолютной защиты от тяжёлого внутреннего отравления свинцом. Так же даже условиям проживания с трудом объясняется их поведение.

Ворона

Единственные птицы, которые смогли приспособиться к жизни в Зоне. Видимо, вороны как-то научились чувствовать аномалии и не попадать в них. Поэтому они пережили и голубей, и воробьёв, и всех прочих птиц (хотя иногда в чернобыльских лесах слышно уханье филинов, сталкеры о них ничего не знают). В целом, они не отличаются от обычных ворон, разве что, более мужественные.

Тушкан

Маленькое крысоподобное существо, передвигающиеся на двух лапах. Обитают в основном в подвалах и подземельях, на поверхность выбираются редко

Достигая 40 см в холке, они значительно мобильнее, агрессивнее и прожорливее пустынного зверька. Обитают в основном в подземельях и разрушенных зданиях, питаясь всем, что попадётся — от растений до зазевавшихся сталкеров. Живут обычно стайками, или даже весьма внушительными стаями до 50-ти особей. Как правило, по 5-10 особей. Легко поддаются контролёру — мозг имеет незначительные размеры. Однако, их сила заключается в стаях — находясь в стае, их количество интеллекта и силы резко увеличивается. Таким образом, можно сказать, что тушканов-индивидуумов не существует. Охотятся стаей, нападают на жертву сокрушительным табуном, преследуя её, не оставляя шансов на спасение. Те, кто не спасаются бегством, получают сильные кровоточащие раны, либо вообще лишаются жизни. У раненой псевдособаки шансов на спасение нет, если её приметила стайка этих грызунов. Они также не прочь подкрепиться уже готовым завтраком или спящим сталкером. Предвестники тоннелей и подземелий имеют цепкие острые зубы, способные прорыть себе пути в индустриальной среде, в которой они обычно живут. Отлично ориентируются в различных тоннелях, подземельях, бункерах при полной или частичной темноте. Обитают, соответственно, там же. Стайка тушканов может обглодать тело за пару минут, если до того момента голодали хотя бы один день.

Иногда жертвой тушканов становятся даже крупные животные и мутанты: нападая большой стаей, они легко разорвут на части любое существо, не успевшее сбежать. Имеют особую агрессию к химерам и городским сноркам. Часто охотятся вместе со слепыми собаками и псевдопсами.

СЛ	5	**ЕЖ**	5	**БС**	6	**Укл**	9
ЛВ	14	**Восп**	10	**БД**	10	**Пар**	-
ИН	2	**Воля**	6	**МР**	-2	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	10	10 ф.			

Атаки

Острые зубы(14) 1d-5 cut

Черты

Нападают исключительно роем (B461).
Рой состоит из 5 особей и наносит 1к+2 cut в секунду и рассеивается после потери 15 ЕЖ.

Навыки

Скрытность-12
Следопыт-12

Крыса

Крысы встречаются стаями, в редких случаях можно встретить их в одиночестве. Крысы чувствуют опасные места и старательно их обходят, предупреждая писком собратьев. Они очень сообразительные существа и стараются атаковать жертву с разных сторон. Жертва, окруженная со всех сторон, имеет очень мало шансов выжить. Живут в заброшенных местах и в подземельях. Возможно, общаются ультразвуком, но это пока не доказано.

Нападают исключительно роем (B461). Рой состоит из 10 особей и наносит 1к cut в секунду и рассеивается после потери 6 ЕЖ.

Крысиный волк

Это более редкий подвид крысы. Он намного крупнее и опаснее обычных крыс. Так же, как они, имеет иммунитет к радиации. Не поддаётся ядам. Возможно, крысоволки — слабые телепаты и таким образом управляют крысами.

Возглавляет стаи обычных крыс — под управлением одного крысиного волка обычно находится примерно десяток. С другими крысоволками не конфликтуют. Также, как и крысы, любят подземелья и заброшенные места.

Хотя он и дружественен к крысам, известны случаи каннибализма. Остальных существ он уничтожает без разбора.

СЛ	4	**ЕЖ**	4	**БС**	6	**Укл**	9
ЛВ	12	**Восп**	10	**БД**	10	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	10	**МР**	-4	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	10	4 ф.			

Атаки

Острые зубы (14) 1d-6 cut

Черты

Suggestion 3 (PP63)
Telecontrol 2 (PP64)
Mental Blow 2 (PP65)
Mental Stab 2 (PP65)
Устойчивость к радиации 5
Иммунитет (Яды)
Четырехногое животное
Острые зубы

Навыки

Драка-14
Скрытность-13
Следопыт-13
Suggestion-13
Telecontrol-10
Mental Blow-11
Mental Stab-10

Слепой пес

Самый привычный представитель фауны Зоны. Стаи этих псов можно встретить везде, кроме совершенно гибельных мест.

Мутации и эволюционная адаптация привели к усилению прежде слабо выраженных собачьих способностей, причём зачастую в ущерб привычным, и появлению новых. В результате животные неплохо распознают и обходят аномалии, радиацию и другие невидимые опасности, которыми кишит Зона. Хорошо прыгают.

Зрение и, во многих случаях, слух полностью утрачены, зато появился иммунитет к радиации и развилось пока не изученное полностью новое «чувство», своего рода телепатическое зрение, позволяющее псам чуять добычу или опасность буквально сквозь стены. Учёные пока не могут даже толком установить, какой внутренний орган отвечает за это, хотя материалов для изучения у них предостаточно. Многие собаки, особенно живущие в глубине Зоны, применяют пси-способности также и для охоты, обрушивают пси-удары на жертву.

Слепые псы живут в основном стаями, которые могут превышать дюжину особей. Своего логова у них нет, они кочуют по пустырям, свалкам, ложбинам — словом, в тех же местах, где и раньше, но иногда стая может обосноваться в конкретном месте и охранять эту территорию (такая стая живёт перед Баром). Иногда в стае присутствует вожак — псевдособака, такая стая более опасна и слаженна.

СЛ	9	**ЕЖ**	9	**БС**	5,75	**Укл**	8
ЛВ	11	**Восп**	12	**БД**	10	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	10	**МР**	0	**СП**	0
ЗД	12	**ЕУ**	12	50-200 ф.			

Атаки

Острые зубы(13) 1d-2 cut

Черты

Устойчивость к радиации 5
Тонкое обоняние
Четырехногое животное
Острые зубы

Слепой
Awareness 8 (PP39)
Mental Blow 2 (PP65) (или другая подобная способность)

Навыки

Скрытность-13
Следопыт-13
Awareness-16
Mental Blow-11
Драка-13

Псевдособака

Их можно встретить почти на всей территории Зоны. Некогда это были дикие волки, обитавшие в лесах Зоны на момент катастрофы, которые и стали родоначальниками этого вида мутантов.

Мощная мускулатура и изменённый скелет позволяют этому монстру передвигаться с невероятной скоростью и совершать огромные стремительные прыжки. Псевдособака весьма устойчива к радиации и ударным аномалиям. Далеко прыгает и, возможно, умеет «телепортироваться» на небольшие расстояния.

Пси-возможности псевдособак, за исключением некоторых подвидов, невелики. Матерые особи способны наносить жертве пси-удары, если речь идет о сталкерах, то отводить направленное оружие в сторону от себя.

Эти существа ведут территориальный образ жизни и яростно атакуют любого, кто вторгается в их владения. Чаще встречаются поодиночке, но нередко — и парами, и небольшими стаями, по полудюжине особей (в очень редких случаях можно увидеть стаю из десяти особей). Часто можно видеть, как псевдособака руководит стаей слепых псов. Но вряд ли это «сотрудничество» простирается дальше одной совместной охоты. Псевдособаку вполне можно приручить, но начинать нужно с совсем маленького щенка.

СЛ	14	**ЕЖ**	14	**БС**	8	**Укл**	12
ЛВ	13	**Восп**	12	**БД**	11	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	12	**МР**	0	**СП**	0
ЗД	13	**ЕУ**	13	50-200 ф.			

Атаки

Острые зубы(15) 1d cut

Черты

Устойчивость к радиации 5
Тонкое обоняние
Четырехногое животное
Острые зубы
Адаптация к темноте 5
Autoteleport 3 (PP68)
Mental Blow 2 (PP65)
Боевые рефлексы

Навыки

Скрытность-13
Следопыт-14
Autoteleport-10
Mental Blow-12
Драка-15

Пси-собака

Пси-собаками стали те псевдопсы, которые долгое время находились под воздействием пси-излучения. Поэтому их предок — всё тот же волк. От псевдособак их отличает более светлый оттенок шерсти и способность создавать фантомов-двойников, способных наносить физический урон. Также обладают пси-ударом, который дезориентирует жертву.

Пси-собаки — одиночные животные, стая им не нужна — они в любой момент могут её «создать». Обычно встречаются вблизи пси-полей. Охотятся в основном на сталкеров, не терпят сожителей на своей территории. Пси-собаки — трусливые существа, наблюдают издалека, посылая в бой фантомов.

СЛ	14	**ЕЖ**	12	**БС**	7	**Укл**	12
ЛВ	13	**Восп**	12	**БД**	11	**Пар**	-
ИН	5	**Воля**	10	**МР**	0	**СП**	0
ЗД	13	**ЕУ**	12	50-200 ф.			

Атаки
Острые зубы(15) 1d cut
Черты
Устойчивость к радиации 5
Тонкое обоняние
Четырехногое животное
Острые зубы
Адаптация к темноте 5
Autoteleport 4 (PP68)
Mental Blow 3 (PP65)
Mental Stab 4 (PP65)
Sensory Control (Overload) 4 (PP62)
Боевые рефлексы
Навыки
Скрытность-13
Следопыт-14
Autoteleport-14
Mental Blow-12
Mental Stab-16
Sensory Control -16
Драка-15

Кот

Кот-мутант с зеленоватой шерстью и множеством проплешин на боках, как у псевдособаки. На шее хорошо видна распухшая от радиации щитовидная железа. Агрессивный. Стремительный в движениях и очень быстрый. Распространены по всей Зоне.

В большинстве случаев обитают по одиночке, реже — небольшими группами по 2-3 особи. Живут в тихих, укромных местах (например, старые дома или чаща леса). Нападает кот в любом случае, однако если сильно ранен, то предпочтет ретироваться в ближайшее укрытие.

СЛ	6	**ЕЖ**	8	**БС**	6.5	**Укл**	10
ЛВ	14	**Восп**	12	**БД**	10	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	11	**МР**	-2	**СП**	1
ЗД	12	**ЕУ**	12	15-20 ф.			

Атаки
Острые зубы (14) 1d-5 cut
Черты
Боевые рефлексы
Мягкое падение
Адаптация к темноте 5
Четерехногое животное
Навыки
Скрытность-14
Прыжки-14

Кот-имитатор

Отличается от кошки тем, что может имитировать человеческую речь. Это помогает ему привлекать неопытных сталкеров в засаду. Сильнее обычной кошки. Не понимает, что говорит (чувствует только то, что на эти крики к нему идут сталкеры).

Кот-имитатор ходит в одиночку или, наоборот, возглавляет стаю. Обычные его крики — это призывы о помощи. Повторяются они, как правило, одним и тем же голосом. Предпочитает не нападать на явно превосходящим по силам противника. Дружественно относится к остальным котам. Что касается прочих существ, то тут нападение или отступление зависит от нескольких факторов: наличие стаи котов или врагов, состояние кота или врага и размер предполагаемой жертвы. На людей они нападают всегда, если те дают им такую возможность. Могут «вести» жертву, а могут и уйти искать новую.

СЛ	8	**ЕЖ**	15	**БС**	6.5	**Укл**	10
ЛВ	14	**Восп**	10	**БД**	7	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	8	**МР**	1	**СП**	1
ЗД	12	**ЕУ**	12	200-300 ф.			

Атаки

Острые зубы (16) 1d-4 cut

Черты

Боевые рефлексы
Подражание звукам
Мягкое падение
Адаптация к темноте 5
Четерехногое животное

Навыки

Скрытность-14
Следопыт-14
Прыжки-14
Драка-16

Плоть

Оказавшиеся в Зоне домашние свиньи, как и многие другие живые организмы, подверглись сильной мутации. Поскольку были затронуты гены, контролирующие процессы метаболизма, фенотип животного резко изменился.

Мутировавшая свинья, которую сталкеры называют "плотью" – один из самых наглядных примеров надругательства Зоны над природой. У этих существ сформировался чешуйчато-костный защитный покров, значительно увеличилась способность организма к регенерации, усложнилась нервная система.

Как и обычная свинья, "плоть" всеядна, поэтому, будучи голодной, вполне может напасть на сталкера.

СЛ	10	**ЕЖ**	15	**БС**	6	**Укл**	9
ЛВ	12	**Восп**	10	**БД**	7	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	8	**МР**	1	**СП**	4
ЗД	12	**ЕУ**	12	200-300 ф.			

Атаки

Длинные когти (12) 1d-1 cut (Reach C, 1)
Длинные когти (12) 1d-1 imp (Reach C, 1)

Черты

Трус (9)
Медленная регенерация
Четерехногое животное
Периферийное зрение

Навыки

Скрытность-12

Псевдоплоть

Редкий подвид плоти. Известна в первую очередь своей способностью имитировать человеческую речь (как кот-имитатор). При этом она не понимает смысла сказанного — она неразумна. Она просто запоминает фразу вроде «Помогите!» и повторяет её при виде сталкера. На её ногах — большие клешни, покрытые хитином, возможно, ядовитым. Вероятно, может менять цвет под окружающую среду.

Обычно обитает на полянах. Она сильнее обычной плоти и легко может напасть на опытного сталкера из засады (а может, и напролом). Но предпочитает прятаться в кустах и повторять призывы о помощи, корча глумливые рожи.

СЛ	13	**ЕЖ**	15	**БС**	6	**Укл**	10
ЛВ	12	**Восп**	10	**БД**	7	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	8	**МР**	1	**СП**	5
ЗД	12	**ЕУ**	12	200-300 ф.			

Атаки

Длинные когти (14) 1d+2 cut (Reach C, 1)
Длинные когти (14) 1d+2 imp (Reach C, 1)

Черты

Боевые рефлексы
Медленная регенерация
Подражание звукам
Хамелеон 1
Четерехногое животное

Навыки

Скрытность-14+2
Следопыт-12
Драка-14

Зомби

Бывшие сталкеры, военные или просто люди, попавшие под воздействие пси-излучателей (Радар и установка на озере Янтарь) или существ-психоников (контролёра), высшие функции мозга нарушены, действуют исключительно на остаточных и животных рефлексах.

СЛ	10*	**ЕЖ**	15	**БС**	4	**Укл**	7
ЛВ	9**	**Восп**	6	**БД**	4	**Пар**	-
ИН	6	**Воля**	6	**МР**	1	**СП**	1
ЗД	11	**ЕУ**	12	200-300 ф.			

Черты

Трудно убить 4
Трудно оглушить 6
Высокий болевой порог
Устойчивость к радиации 5
Пониженное потребление (Луженый желудок) 4
Не спит
Не способен учится
Невозмутимый

Навыки

Модифицированные с новыми атрибутами умения до зомбификации.

*Зависит от силы до зомбификации
**ЛВ-1 от ЛВ до зомбификации

Излом

Мутант, произошедший от человека (можно понять по строению нижних конечностей, которые не подверглись мутации, а также по одежде). Втирается в доверие и не нападает сам по себе. Выглядит как бродяга или горбатый старичок в разодранной одежде, хотя на самом деле он почти двухметрового роста. Скрывает свою огромную мутировавшую левую руку под плащом.

Может проявлять агрессивность, но может также и помочь в обмен, к примеру, на еду. Нападает на сталкера только со спины, но он обычно не очень агрессивен. Свою руку прячет под одеждой, чтобы на него не нападали сразу. Очень хитёр. Его главная уловка — кричать из-за кустов «Помогите! Я ранен!» (часто может запоминать реплики, короткие фразы, диалоги, использовать либо как уловку, либо как полезную информацию).

СЛ	10	**ЕЖ**	10	**БС**	5	**Укл**	8
ЛВ	10	**Восп**	10	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	8	**Воля**	10	**МР**	1	**СП**	1
ЗД	10	**ЕУ**	10	100-150 ф.			

Атаки

Удар левой рукой (15) 2d-1 cr

Черты

Сила руки (Левая) 10

Боевые рефлексы

Навыки

Драка-15

Кабан

Одно из многочисленных животных Зоны, подвергшееся воздействию аномальной энергии, после Второй катастрофы на ЧАЭС. В отличии от плоти, не так сильно мутировали, однако сильно увеличились в размерах. В зависимости от территории внешний облик кабанов может меняться, но повадки остаются прежними.

По большей части встречаются стадами не больше десятка особей. Как и их предки, кабаны всеядны: могут пастись, поедая траву, растения, коренья, не брезгуют падалью, легко съедят животное, убитое при обороне (или своего сородича, убитого в драке с врагами или с другим кабаном). Кабаны постоянно патрулируют свои владения и с готовностью бросаются на всякого, кто зайдёт на их территорию. В каждом стаде есть ярко выраженный вожак — он-то и будет атаковать незваных гостей в первую очередь, а в ярости может наброситься и на своих.

СЛ	20	**ЕЖ**	25	**БС**	6.5	**Укл**	10
ЛВ	13	**Восп**	12	**БД**	10	**Пар**	-
ИН	5	**Воля**	12	**МР**	1	**СП**	6/8
ЗД	15	**ЕУ**	15	500-600 ф.			

Атаки

Режущие бивни (15) 2d+1 imp

Черты

Боевые рефлексы

Вспыльчивость (9)

Четерехногое

Навыки

Драка-15

Паразит

Человеческое или собачье тело с наростом вместо головы. От нароста свисают несколько щупалец, входящих в тело. Паразиты могут использовать некоторые навыки поглощенной жертвы. На коротком расстоянии выстреливают облако спор, из которых в теле жертвы разовьется следующий паразит, но могут и просто контролировать жертву.

Мутант, после развития внутри хозяина, фактически является единым с телом хозяина – поэтому вернуть человека уже не получится.

Характеристики мутанта полностью зависят от тела хозяина, но ИН уменьшается на -5.

Природная атака-16 (1d tox; Сопротивление ЗД; Кровяное действие; Конус 10/2 ярдов; Цикличность 1 час, 10 циклов; Симптомы 1/3 ЗД-2, 1/2 ЗД-3, 2/3 ЗД-4; Инкубация 1 час).

Снорк

Предположительное человеческая жертва экспериментов. Отсутствует волосяной покров, а тело усеяно ушибами и ранами. Маска противогаза сдвинута так, чтобы был открыт рот с отсутствующими губами. Издают звуки напоминающие звериный рык, уханье.

Как правило, снорки живут и охотятся стаями, размеры стаи практически не ограничены. Впрочем, могут охотиться и в одиночку. Имеют логова — как правило, под землёй (пещеры, подземные лаборатории). Самое большое логово было замечено на Янтаре на болоте за лабораторией. Обычно ползают по земле, принюхиваясь в поисках жертвы, а учуяв, сначала перебежками нагоняют её, а потом делают огромный прыжок с ударом.

СЛ	16	**ЕЖ**	16	**БС**	6	**Укл**	9
ЛВ	14	**Восп**	10	**БД**	6	**Пар**	-
ИН	4	**Воля**	10	**МР**	0	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	10	100-150 ф.			

Атаки

Острые когти (16) 1d+1 cut

Черты

Полупрямоходячий

Супер прыжки 1

Навыки

Драка-16

Прыжки-15

Следопыт-14

Кровосос

Охотится постоянно в разных местах, но логово он предпочитает не менять и отчаянно обороняет своё жилище в случае нападения кого-либо, будь то человек или мутант. Так как у кровососа система терморегуляции близка к холоднокровным, его метаболизм замедлен и зависит от температуры окружающего воздуха, как, например, у лягушек. Из-за этого обстоятельства монстр невидим в инфракрасном спектре. Насытившись кровью жертвы, кровосос длительное время её переваривает, отсиживаясь в своем логове. Лучшие условия для обитания кровососа — высокая влажность воздуха, темнота и температура около 17-18 градусов, в связи с чем встретить его можно в различного рода подземельях и подвалах, на болоте или в заброшенных строениях в низине.

Кровосос — ночное существо. Сетчатка его глаза имеет большое количество «палочек», что позволяет ему видеть в темноте и сумерках лучше, чем днём. В темноте его зрачки расширены, поэтому в свете фонаря можно увидеть его сетчатку — эффект «красных глаз». Но некоторые особи способны охотиться днём, хотя не исключено, что на это их толкает лишь сильный голод. Будет удобней отбиваться от кровососа, встав к стене или в угол и атаковать ножом (по желанию). Легче же всего вести бой с мутантом с возвышенности: так кровосос до вас не достанет.

Наиболее поразительна способность кровососа становиться невидимым, это действие совершается автоматически и регулируется глазной сетчаткой. Механизм подобного явления определен как телефотографирование образа, возникающего на сетчатке, на поверхность тела, диффузный перенос с сетчатки на кожу. Световое раздражение передаётся на пигментные клетки с расходящимися волокнами — хроматофоры, способные сокращаться и расширяться, создавая многочисленные цветовые сочетания. Этим кровосос схож с хамелеоном или каракатицей, но тратит на это много энергии и чем больше мутант теряет её, тем лучше его становится видно.

СЛ	20	**ЕЖ**	20	**БС**	7	**Укл**	11
ЛВ	14	**Восп**	15	**БД**	7	**Пар**	-
ИН	5	**Воля**	12	**МР**	0	**СП**	2
ЗД	18	**ЕУ**	20	200 ф.			

Атаки
Острые когти (14) 2d-2 cut
Острые зубы (14) 2d-2 cut
Черты
Чудовищная внешность
Невидимость (Переключаемость, Контур (P57))
Укус Вампира (3 ЕЖ/с)
Боевые рефлексы
Навыки
Драка-14
Скрытность-12+9
Прыжки-15
Следопыт-14

Карлик

Редкие мутанты Зоны. Выглядят как уродливые человеческие карлики.

Обитают карлики, как и бюреры, в подземельях и не переносят света. Там они устраивают мастерские ловушки для сталкеров с помощью мусора (заваливают ходы, вызывают обрушения тоннелей). Сами видят в темноте замечательно. По непонятным причинам, ненавидят слепых псов. Возможно (не доказано), имеют свой религиозный культ — поклоняются украденным у сталкеров вещам.

СЛ	9	**ЕЖ**	9	**БС**	5	**Укл**	7
ЛВ	10	**Восп**	10	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	9	**Воля**	9	**МР**	-	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	10	50-75 ф.			

Атаки
Crushing Attack 2 point (Based on IQ, +20%; Malediction 3, +200%; No Signature, +20%; Nuisance Effect, Must stare intently and directly at the subject, -5%; Psychokinesis, -10%; Variable, +5%)
Черты
Карлик
Адаптация к темноте 8
TK Crush 2 (PP54)
TK Grab 2 (PP55)
PK Shield 12 (PP56)
Навыки
TK Crush-14
TK Grab-16
PK Shield-16

Бюрер

Существо гуманоидного типа, с гипертрофированными чертами лица, одетое в остатки изношенной формы. Маленького роста, передвигается довольно быстро, но неуклюже. Боится яркого света, поэтому живёт только в тёмных и мрачных подземельях и пещерах. Питается трупами.

Практически не могут держать под контролем издаваемые собою звуки: если Вы не слышите бормотание бюреров — значит, их там просто нет. Могут издавать звук, похожий на человеческий голос или плач ребёнка в качестве приманки. Так же бюреры весьма громко шагают, чем зачастую выдают своё местоположение.

Создают вокруг себя гравитационное поле, которое защищает их от пуль. При нападении использует гравитацию: в ближнем бою — отбрасывает противника, а с дистанции способен кидать

тяжелые предметы, не дотрагиваясь до них руками. Изнуряет жертву, может вырвать оружие из рук, используя направленный гравитационный импульс.

СЛ	9	**ЕЖ**	9	**БС**	5	**Укл**	7
ЛВ	9	**Восп**	10	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	9	**Воля**	9	**МР**	-	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	10	100 ф.			

Атаки

Crushing Attack 4 point (Based on IQ, +20%; Malediction 3, +200%; No Signature, +20%; Nuisance Effect, Must stare intently and directly at the subject, -5%; Psychokinesis, -10%; Variable, +5%)

Черты

Адаптация к темноте 8
TK Crush 4 (PP54)
TK Grab 12 (PP54)
PK Shield 24 (PP56)
Шумный 2

Навыки

TK Crush-18
TK Grab-18
PK Shield-18

Контролер

Один из самых опасных мутантов, встречающихся в Зоне. Результат генетических экспериментов, проводимых учеными по программе развития в человеке телепатических способностей. Он обладает высокими телепатическими способностями — поражения мозга жертвы практически всегда необратимы. Старается перемещаться так, чтобы постоянно держать врага в поле зрения.

Издалека похож на человека, из которого, собственно, и мутировал, внешние различия только в форме головы и строении кистей и ступней. Голова контролёра непропорционально большая, глаза чёрные, выпученные, лоб гипертрофирован, а на висках заметны пульсирующие язвы-волдыри. Очень осторожен. Контролёр разумен, но разум его отличается от человеческого, кроме того, мутант неспособен к человеческой речи физически, однако телепатически может разговаривать (контролер из Опасной пещеры).

Контролёр, несмотря на свои сильные ментальные способности, тварь довольно трусливая. При резких атакующих действиях противника теряется, пытаясь застать его врасплох. Обитает в подземельях, лабораториях и развалинах старых строений, высунуться из своих укрытий их может заставить только очень сильный голод, однако иногда встречается и на открытой местности. Контролёры имеют обыкновение держать при себе окружение (свиту), состоящее в основном из зомбированных, собак и снорков, которые служат им одновременно и охраной, и пищей. Если берёт под контроль сталкера, то чаще всего заставляет стрелять в своих.

СЛ	10	**ЕЖ**	15	**БС**	5	**Укл**	7
ЛВ	10	**Восп**	15	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	15	**Воля**	15	**МР**	-	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	15	100 ф.			

Атаки

Черты

Instill Fear 6 (PP64)
Sensory Control (Overload) 3 (PP62)
Mental Blow 4 (PP65)
Mental Stab 6 (PP65)

Telecontrol 5 (PP64)
Suggestion 5 (PP63)
Чудовищная внешность
Навыки
Instill Fear-18
Sensory Control-12
Mental Blow-18
Mental Stab-18
Telecontrol-18

Полтергейст

Редкий и опасный мутант, судя по внешнему виду, произошедший от человека.

Поскольку полтергейсты практически всегда живут в тёмных и подземных помещениях, изредка выходя оттуда, то они очень редко встречаются с другими представителями фауны Зоны. Если уж оказались на открытой местности, то будут враждовать со слепыми псами, кабанами, псевдособаками и плотями.

Враждебны к людям и всегда их атакуют. Нападают ещё издалека: в зависимости от подвида либо швыряются различными тяжёлыми предметами, либо создают локальные столбы пламени. При приближении человека старается улететь и спрятаться в какое-либо укрытие, но всё равно продолжает нападение.

СЛ	10	**ЕЖ**	10	**БС**	5	**Укл**	7
ЛВ	10	**Восп**	10	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	15	**Воля**	10	**МР**	-	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	15	100 ф.			

Атаки
Природная атака (2d burn, Струя, Требует ЕУ 2).
Черты
Невидимость
Чудовищная внешность
Телекинез 20
Полет
Навыки
Природная атака-12

Огненный полтергейст

Всеми повадками схож с полтергейстом обычным. В отличие от собрата, огненный полтергейст не может использовать телекинез, но имеет в своем расположении более мощное оружие — огонь. Если он замечает противника, то организует рядом с ним большой огненный протуберанец, и пытается поджарить врага.

Люди — его главные враги. Пытается их поджарить, ещё заприметив издалека. Если люди видят его, то старается куда-нибудь спрятаться и потерять их из виду. Продолжает атаковать уже будучи в укрытии.

СЛ	10	**ЕЖ**	10	**БС**	5	**Укл**	7
ЛВ	10	**Восп**	10	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	15	**Воля**	10	**МР**	-	**СП**	2
ЗД	10	**ЕУ**	15	100 ф.			

Атаки
Природная атака (6d burn, Струя, Требует ЕУ 2).
Черты
Невидимость
Чудовищная внешность

Полет
Навыки
Природная атака-16

Псевдогигант

Огромный каплеобразный монстр до двух метров ростом. Для передвижения и атаки использует так называемые «руконоги», всегда атакует в лоб. Довольно живуч. Атакует либо подойдя вплотную, либо «хлопая» гипертрофированной конечностью о землю, создавая локальную ударную волну. Предположительно, является бесполым существом. Имеет громоздкое бесформенное туловище и недоразвитую ногу под хвостом. Несмотря на это бегает он неплохо, в контратаки ходит бодро. У псевдогиганта большая, чуть меньше тела голова и несоразмерно маленький по отношению к телу рот. Его неровную голову «украшают» многочисленные вмятины и кратеры — следы каких-то мутационных процессов. Похоже, видит псевдогигант только одним глазом.

Мутант охотится исключительно в одиночку. Определённой тактики охоты у псевдогигантов нет — они без всякого раздумья атакуют в лоб любую добычу. Псевдогиганты охотятся в любое время суток, часто встречаются в подземных лабораториях, но могут и выбираться наружу. При виде человека с рыком бросаются на него. В основном питается только что убитой добычей, но порой не брезгует и падалью.

СЛ	45	**ЕЖ**	80	**БС**	5	**Укл**	10
ЛВ	12	**Восп**	10	**БД**	5	**Пар**	-
ИН	5	**Воля**	10	**МР**	4	**СП**	20
ЗД	15	**ЕУ**	15	100 ф.			

Атаки
Удар ногой (14) 5d cr
Топтание (16) 5d cr (B400, Повреждения большим зонам; B404, Топтание)
Черты
Боевые рефлексы
Чудовищная внешность
Одноглазый
Одиночка (9)
Навыки
Драка-16
Следопыт-16

Химера

Химера имеет вид четвероногого существа с двумя головами, одна из которых недоразвита. У химеры дублирована система внутренних органов (в том числе и мозг, но один, как и голова, недоразвит), что позволяет ей легче переносить травмы — если ей повредить одно сердце, другое продолжит функционировать. Отсутствует центральная кровеносная система. Всё тело пронизано капиллярами, при ранениях это даёт химере огромные шансы выжить, несмотря на потерю крови. Мутант способен к быстрой регенерации как небольших царапин, так и повреждённых конечностей. В качестве оружия использует огромные когти на передних лапах.

СЛ	50	**ЕЖ**	60	**БС**	12	**Укл**	16
ЛВ	24	**Восп**	18	**БД**	12	**Пар**	-
ИН	5	**Воля**	18	**МР**	2	**СП**	2
ЗД	12	**ЕУ**	12	125 ф.			

Атаки
Острые когти (26) 5d+2 cut
Черты
Ужасающая внешность
Круговой обзор
Боевые рефлексы

Зрение в темноте
Необычное обоняние
Необычный слух
Обычная регенерация (1 ЕЖ/час)
Устойчивость к радиации 5
Дополнительная атака
Навыки
Драка-26

Аномалии и Артефакты

Обычно аномалии занимают площадь от 1 до 10 кв. ярдов (или 2к-2 ярдов, но минимум 1), но могут быть аномалии с большей (что характерно для пассивных аномалий вроде Высокой температуры) или меньшей площадью (например, Жгучий пух в проеме).

Есть три группы аномалий, которые можно встретить в Зоне – одиночные, поле аномалий и архианомалии.

Одиночные аномалии - наименее опасные, а шанс появление артефакта в таких аномалиях минимальный (по таблице Образования артефактов – только 3-6).

Поле аномалий - могут быть очень разными, но в любом случае довольно опасны. В Поле аномалий могут быть как однотипные аномалии, так и комбинированные, в том числе могут совмещаться стационарные и движущиеся. Таблица Образований артефакта остается без изменения.

Архианомалии – частный случай поля аномалий. Редкие и чрезвычайно опасные. Данные аномалии создаются Мастером отдельно, т.е. каждая из них уникальна. В архианомалиях, даже самых слабых, можно найти редкие и даже уникальные артефакты, т.е. по таблице Образование артефакта увеличьте класс артефакта на один шаг, например, I в II, а четвертый класс замените на уникальный артефакт (если только Мастер не решил, что данный артефакт обязательно там будет).

При передвижении по Зоне – Мастер скрытно делает броски Восп ИП (в случае, если аномалия есть) чтобы понять – заметят ли они аномалию или нет, при этом обычный провал – ИП просто не заметили аномалию, или заметили но на слишком малом расстоянии (таком, при котором необходим еще один бросок Восп (как указано ниже) чтобы выбраться), при критическом - ИП попадает в нее, но может попытаться Уклонится со штрафом -2. Любой детектор (в случае если тот включен) автоматически предупредит ИП о наличии аномалии в радиусе действия детектора (в стрессовой ситуации это бонус +5 на Восп чтобы заметить сигнал детектора).

Образование артефакта

Сила /3к	Сл.	Об.	Сил.
	Артефакт		
3	II	III	IV
4	II	II	III
5	I	II	III
6	I	I	II
7-14	–	–	–
15	I	I	II
16	I	II	III
17	II	II	III
18	II	III	IV

Чтобы передвигаться рядом с аномалий и не попасть в нее (в бою, или в попытке достать артефакт) необходим бросок Восп, который модифицируется так: +4 одиночная стационарная аномалия, +2 одиночная движущаяся аномалия, -1 за каждую аномалию в поле аномалий (-2 за движущеюся), -2 если в поле аномалий есть аномалии разного типа (например, термальная и химическая и/или стационарная и движущаяся), от -1 до -10 за частичную темноту, бонусы за обостренные чувства (слух или зрение; смотря что больше), бонус за Размер аномалии (В550), +4 при использовании металлических объектов для преднамеренной разрядки аномалии (+2 любой другой материал; к тому же некоторые аномалии не реагируют на определенные материалы), модификаторы обнаружения конкретной аномалии и другие ситуационные модификаторы. Простые детекторы помогут понять, что на определенном расстоянии от персонажа находится аномалия, но не более. Самые продвинутые (Сварог, Chernobyl) детекторы будут показывать на дисплее расположение аномалий, что равносильно бонусу +10 на Восп. Для использования детектора в бою необходим маневр Концентрация.

Провал броска при передвижении - персонаж попадает в аномалию, но может Уклонится со штрафом -2, критический провал - будет означать, что персонаж попал в аномалию и не может уклонятся. Успешный бросок будет означать, что персонаж может успешно пройти через аномалию/поле аномалий.

Если в аномалии есть артефакт (чтобы это понять, необходим бросок Восп-4 (Зрение, В358) или использование детектора), то наверняка персонаж захочет его достать. Для этого сначала необходимо

определить где находится артефакт – следуйте указаниями таблицы Расположения артефакта или определите это самостоятельно. Артефакт может находится «В центре», «На периферии», «Вне аномалии». В случае, когда артефакт находится «Вне аномалии» - все просто – необходимо подойти и взять его. В случае, когда артефакт находится «в центре» или «в периферии» – необходим бросок ЛВ, чтобы вытащить артефакт до того, как аномалия разрядится.

Бросок ЛВ модифицируется так: +10 за Расположение "Вне аномалии", -4 за центральное расположение, -1 за каждую движущеюся аномалию в поле аномалий, +2 при успешном броске Акробатики и штраф за нагрузку (-1 за легкую, -2 за среднюю и т.д.). Провал броска активирует аномалию, но персонаж смог достать артефакт, при критическом провале – только «атака» аномалии. Чтобы избежать попадания необходим успешный бросок обычного уклонения с учетом нагрузки.

Важно заметить, что попытки вытолкнуть артефакт из аномалии будут неуспешны – аномалия среагирует на объект и разрядится, а артефакт лишь немного изменит свое положение.

Художественное описание этих действий остается за Мастером или Игроками и зависит от размера аномалии, окружения, фантазии.

Преимущество Визуализация (В96), если оно разрешено или получено от артефакта, может помочь при передвижении и попытке достать артефакт.

Расположение артефакта

3к	Расположение
3	Вне аномалии
5-6	В периферии
7-14	В центре
15-17	В периферии
18	Вне аномалии

Аномалии

Одна из опасностей Зоны, которая, впрочем, может принести большую выгоду.

Аномалия обычно пребывает в трех состояниях – «бездействие», «зарядка» и «разрядка». При «бездействии» - все как обычно, а когда персонаж попадает в аномалию – она переходит в состояние «разрядки», при этом она «атакует» персонажа (или персонажей). После «разрядки» аномалия накапливает энергию (время «зарядки» зависит от силы аномалии – чем сильней – тем быстрее).

Аномалия «атакует» персонажа автоматически после того как персонаж заходит в область действия аномалии. Однако бывают аномалии которые имеют фоновые эффекты (например, химические аномалии часто имеют кислотный туман который наносит повреждения каждую секунду в определенной области, а термальные аномалии часто имеют повышенную температуру рядом с аномалией).

От «атаки» аномалии можно защитится уклонением с отступлением или достаточно высокими защитными показателями вашего снаряжения.

Случайное воздействие

3к	Воздействие*
3	Агония, 3к сек.
4	Оцепенение
5	Рвота, 3к сек.
6	Опьянение, 2к мин.
7	Ужасная боль, 1к сек.
8	Галлюцинации, Воля-2
9	Поддатость, 2к мин.
10	Галлюцинации
11	Сильная боль, 1к сек.
12	Средняя боль, 2к сек.
13	Галлюцинации, Воля-2
14	Серьезная боль, 1к сек.
15	Эйфория, 5к мин.
16	Галлюцинации, Воля-4
17	Судороги, 1к сек.
18	Потеря сознания

* Воля в данной таблице – это не бросок сопротивления указанный в описании Псиизлучения, а модификатор Воли для конкретного Воздействия.

Псиизлучение и Радиация

Воздействие: Воздействия (В428-429).
Воздействие: Радиация (В435-436, Радиация).
Воздействие: Псиизлучение.

Очаг радиоактивности

Аномальная область с высоким уровнем радиоактивности. Данные в таблице даны в рад/с. Кроме того, в ЧЗО и без этого есть места с повышенным уровнем радиации, для удобства считайте, что месяц пребывания в Зоне будет равен 0.00005 рад. Радиация из организма не будет рассеиваться (В435) пока персонаж не покинет ЧЗО или не примет специальные антирадиационные препараты.

Дозиметры показывают излучение в мкР/ч (μР/ч) или мкЗв/час, т.к. рады – внесистемная единица измерения.

1 рад/с = 36,000,000 мкЗв/час = 3,600,000,000 мкР/час. Переведенные единицы из таблицы аномалий приведены в ЧитСтраничке. Так же стоит заметить, что разные дозиметры имеют различное граничное значение измерения, в общем – Базового качества (В345) дозиметры не показывают излучение выше 100 мкЗв/час, Хорошего качества выше 10,000 мкЗв/час, Отличного качества выше 1 млн мкЗв/час. Если кажется, что это слишком сложно используйте просто рады.

Псиизлучение

Обычное псиизлучение наносит токсический вред игнорируя обычную броню. От псиизлучения можно защитится только с помощью специального оборудования. Каждые 5 ед. нанесенного вреда от псиизлучения - одно случайное Воздействие (В428) с броском сопротивления по Воле, учитывая бонус ПЗ; в случае провала так же делается бросок на страх (В360-361), за каждые 5 ед. вреда – штраф на бросок Воли увеличивается на -2, а бросок страха на -5.

Психушка/Пси-Прибой

Попав в неё, человек видит наяву, то что хочет его мозг или подсознание. Для сталкеров чаще всего это худшие кошмары (например, тоже место в Зоне со стаей Слепых псов), однако некоторые видят другое (например, свой дом с семьей или какое-нибудь другое место). Для стороннего наблюдателя это выглядит как сталкер, говорящий ни с кем и открывающий несуществующие двери или стреляющий по пустому месту и отбивающийся от несуществующих монстров. Опасность такой аномалии в том, что сталкер полностью верит в происходящее и, если он погибнет в выдуманных им самим событиях, то погибнет и на самом деле.

Эффект аномалии подобен эффекту галлюцинаций (В429), но бросок Воли модифицирован в зависимости от силы аномалии.

Черный сталкер

Эта пси-аномалия очень похожа на «психушку», однако имеет отличительные черты – в галлюцинациях сталкера попавшего под воздействие данной аномалии – появляется некий сталкер в черном комбинезоне. Иногда он просто мешает, но чаще всего настроен весьма агрессивно.

Эффект аномалии подобен эффекту галлюцинаций (В429), но бросок Воли модифицирован в зависимости от силы аномалии, а сама галлюцинация у всех одна и та же.

Аномалия\Сила	**Слабая**			**Обычная**			**Сильная**		
Расстояние от центра	1/3	1/2	1	1/3	1/2	1	1/3	1/2	1
Псиизлучение	1d	1d*2	1d*3	2d	2d*2	2d*3	3d	3d*2	3d*3
Радиация	0.000001	0.000003	0.00001	0.00003	0.0001	0.0003	0.001	0.003	0.01
Пси-пробой		Воля-2			Воля-5			Воля-10	
Черный сталкер		Воля-5			Воля-10			Воля-20	

Область действия этих аномалий равна 3d*Силу кв. ярдов. Сила в данном случае модификатор – Слабая = 1, Обычная = 3, Сильная = 10.

Термальные аномалии

Воздействие: Огонь (В433-434, Огонь)
Воздействие: Высокая температура (В434, Жара)
Воздействие: Криошок (В430, Криошок)

Жарка

В неактивном состоянии выглядит как едва видимое облако горячего воздуха, однако при попадании в зону действия любого предмета или живого существа образует компактную зону, разогретую до температуры около 2200°F. Ночью может быть обнаружена только мощными детекторами или с помощью бросания металлических предметов. Образует шесть видов артефактов: «Капли», «Огненный шар», «Кристалл», «Глаз», «Мамины бусы» и «Пламя».

Пар

Аномалия представляет собой струи раскалённого бело-голубого пара, вырывающиеся из земли. Артефактов не образует. Чаще всего появляется в связке с «Жаркой» или «Кометой».

Комета

Представляет собой сгусток огня, кружащийся по замкнутой траектории (**1к ярд/с**). Артефактов не образует, но она является катализатором, т.е. артефакты в комбинированных аномалиях с «кометой» будут появляется чаще.

Высокая температура

Как не удивительно, это просто высокая температура в определенной области, правда аномально высокая. Почти всегда в связке с другими термальными аномалиями. Более ничем не примечательна.

Сковородка

Очень похожа на «жарку», за тем лишь исключением, что находится под поверхностью, чаще всего под асфальтом. При активации аномалии – действует только на стопы. Крайне опасная аномалия ввиду того, что ее довольно сложно обнаружить невооруженным взглядом.

Фаренгейт

Прямо противоположна другим термальным аномалиям – в области действия температура намного ниже нуля, кроме того возле этой аномалии всегда много конденсата, что представляет угрозу незащищённым людям. Обнаружить ее довольно легко (особенно в летний период). Образует артефакты с противоположными свойствами (по сравнению с обычными термальными артефактами), сталкеры называют такие артефакты «обратными», например, «обратная капля».

Аномалия\Сила	Слабая	Обычная	Сильная
Жарка	1d burn	2d burn	3d burn
Пар	2d burn	3d burn	4d burn
Фаренгейт	Бросок ЗД; -180 F^O	Бросок ЗД-5; -260 F^O	Бросок ЗД-6; -280 F^O
Комета	1d+2 burn	2d+3 burn	4d burn
Сковородка	1d burn	2d burn	3d burn
Высокая температура	120 F^O	150 F^O	1d-4 burn; 180F^O

Гравитационные аномалии

Воздействие: Отбрасывание (B378).
Воздействие: Давление (B435).
Воздействие: Гравитация (B434, Быстрое ускорение, B350 Разница в гравитации).
Воздействие: Вакуум (B437; Взрывная декомпрессия)
Воздействие: Атмосферное давление (B429-430).
Воздействие: Столкновения и падение (B430).

Трамплин

Эту аномалию обнаружили одной из первых еще в 2008. Наносит ударные повреждения гравитационным полем, по типу ударной волны от взрыва. «Живет» на одном месте в среднем неделю. За время жизни меняет силу воздействия. Сила воздействия — от синяков и ушибов до мгновенной смерти с запуском тельца на орбиту. Обнаруживается по искажениям воздуха, постоянному гулу вблизи аномалии, так же регистрируется детектором.

Первые 1к секунд: Аномалия «накачивает» в себя воздух, вместе с ним мелкие объекты. **Скорость «всасывания» зависит от силы аномалии – 2 ярд/с для слабой, 4 ярд/с для обычной и 6 ярд/с для сильной.**

Вторые 1к секунд: «Закачка» заканчивается, аномалия готовится «разрядиться».

Третьи 1к секунд: Аномалия выбрасывает из себя воздух, вместе с ним мелкие объекты и отбрасывает всё, что оказалось рядом.

Четвертые 1к секунд: После разрядки по земле несколько секунд стелется облако пыли.

Порождает артефакты: «Медуза», «Выверт», «Каменный цветок», «Ночная звезда», «Грави», «Золотая рыбка».

Воронка

Аномалия гравитационного типа, очень похожая на своего "родственника" - "Карусель". Так же, как и последняя, всасывает в себя объекты (Радиус зависит от возраста аномалии), но в отличии от аномалии "Карусель", сжимает эти объекты и разрывает их низко над землёй (Приблизительно, 1.5м). На болты не реагирует, обнаруживается так же, как и "Карусель".

Если жертва входит в поле действия аномалии, то аномалия резко всасывает её в центр, сдавливает и разрывает, разбрасывая останки на большую площадь. В отличии от "Карусели" всасывает рывком (Рывок длится меньше секунды, ещё секунду аномалия тратит на сжимание объектов и на третьей секунде аномалия разрывает содержимое своего центра), время действия около трёх секунд**. Единственный способ избежать удара аномалии, если персонаж в нее все же попал – быстро среагировать и в момент «всасывания» выпрыгнуть используя гравитационный эффект (бросок ЛВ или умение Прыжки).**

Порождает артефакты: «Медуза», «Выверт», «Каменный цветок», «Ночная звезда», «Грави», «Золотая рыбка».

Карусель

Гравитационная аномалия родственная Воронке и Трамплину, но в отличии от предыдущих двух разрывает свою жертву в воздухе. Незаметна в любое время суток, однако можно обнаружить по пульсирующим искажениям воздуха, приглушённому звуку и, зачастую, по останкам её жертв.

Если жертва подходит к Карусели близко, то она начиняет плавно засасывать её, чем ближе к центру, тем сильнее засасывает, отрывая жертву от земли и втягивая её в центр аномалии. Затем, через некоторое время после смертельного «аттракциона» (Из-за чего так аномалию и назвали) Карусель разрывает жертву гравитационным полем, разбрасывая останки тел до десяти метров от себя. **Скорость «всасывания» зависит от силы аномалии – 1 ярд/с для слабой и обычной и 3 ярд/с для сильной. Единственный способ избежать удара аномалии, если ИП в нее все же попал – быстро среагировать и в момент «всасывания» выпрыгнуть используя гравитационный эффект (бросок ЛВ).**

Порождает артефакты: «Медуза», «Выверт», «Каменный цветок», «Ночная звезда», «Грави», «Золотая рыбка».

Жадинка

Свойства этой аномалии сравнимы с мощным электромагнитом, однако в отличие от последнего, «Жадинка» медленно притягивает к себе любые объекты. Скорость, с которой аномалия собирает всякий хлам, пропорциональна её размерам. Чаще всего аномалия безвредна, однако, если постоять в ней достаточно времени, можно прилипнуть основательно.

Аномалию можно встретить внутри разрушенных строений, в тёмных углах сырых подвалов и подземелий. Аномалия статичная, долгоживущая и малоопасная.

Её идентифицируют по аномальному скоплению мелких предметов искусственного происхождения, чаще всего исковерканных неведомой силой. Единственный способ защиты — движение.

Существуют способы дезактивации этой аномалии. Самый простой — надорвать «Жадинку», то есть перегрузить её. **Необходимый вес зависит от силы аномалии: 100 кг для Слабой, 300 кг для Обычной, 1 тонна для Сильной.**

Изнанка

Представляет собой полутораметровую окружность. Всё, что попадает в зону действия этой аномалии, выворачивает наизнанку в буквальном смысле этого слова, мясом наружу. Часто встречается в лесах Зоны. Статичная, короткоживущая, летальная.

Определить её очень сложно: на аномалию никак не реагируют детекторы. Болты, попавшие в неё, раздирает в пыль. Однако если вокруг достаточно солнечно, то те тени, которые падают навстречу свету, и есть «Изнанка». Способов защиты от неё нет. **Встречается ОЧЕНЬ редко! Использовать на свой страх и риск, смертельно опасно!**

Пылесос

«Пылесос» - так назвали ловушку, в которой внезапно начиналась безумная конвекция воздуха в определенном направлении. «Пылесосы» чаще всего возникают в домах – одно или несколько оконных или дверных проемов становятся атмосферными аномалиями, всасывая или выдувая воздух с огромной силой, срывающей дери и разрушающей стены. При этом остальные дверные и оконные проемы остаются целыми и невредимыми.

Свистуны

Висящие в воздухе остроконечные объекты издают негромкий свист, который нарастает при приближении. При преодолении определенной границы объекты летят в игрока, нанося ему повреждения. Реагируют на громкие звуки и на резкие движения. **Все что выше 50 дБ – громкие звуки (HT158).**

Дубина

Слабозаметная аномалия, висящая в воздухе. Она однократно и резко меняет гравитационные силы в относительно небольшой площади – разрядка данной аномалии похожа на то, как будто кто-то ударил вас дубиной, откуда и название. Также известка как «булава», «таран», «оплеуха» и прочее.

Аномалия\Сила	Слабая	Обычная	Сильная
Карусель	7.5G / 1d cr	10G / 2d cr	12.5G / 3d cr
Трамплин	5G / 1d cr dkb	7.5G / 2d cr dkb	10G / 3d cr dkb
Воронка	7.5G / 2d cr / 50 атм.	7.5G / 3d cr / 80 атм.	7.5G / 4d cr / 110 атм.
Вакуум	Разреженная	Очень разреженная	Следы*
Обратный вакуум	Плотная	Очень плотная	Сверхплотная
Жадинка	1.1G + 1d/10 G/c	1.5G + 2d/10G/c	2G + 3d/10G/c
Изнанка		5d (inf) cr	
Пылесос	1d cr dkb	2d cr dkb	3d cr dkb
Свистуны	1d pi-	2d pi-	3d pi-
Дубина	1d cr	2d cr	3d cr

***Используйте правила по Взрывной декомпрессии (B437).

Химические аномалии

Воздействие: Токсический и Коррозионный вред (B379, Разъедание).

Все химические аномалии наносят вред *каждую секунду* (кроме разве что кометы – она может улететь раньше)!

Кисель

Холодец - (он же Студень и Кисель) образование не ясной до конца природы. При контакте с телом наносит травмы, сходные с эффектом воздействия сильной кислоты. Аномалия хорошо заметна в любое время суток, а ночью может послужить довольно хорошим "светильником", стоит отметить, что аномалия, возраст и соответственно сила которой больше, нежели у "молодой" будет светиться значительно ярче. Ещё одна отличительная черта аномалии - в этой "луже" постоянно происходят химические процессы, и как следствие, аномалия "булькает" издавая характерный звук и образовывая крупные пузыри на поверхности аномального образования.

Образует три вида артефактов: «Слизь», «Слизняк» и «Слюда», возможно, в аномальных полях стимулирует образование более ценных артефактов химической природы.

Кислотный туман

Плотная зеленоватая дымка у поверхности земли, малозаметное днём и притягивающее взгляд ночью: из скопления газов вертикально выбрасываются снопы «искр», словно небольшие фонтаны - продукты неугасающих химических реакций. При контакте с открытыми участками кожи и органами дыхания без СИЗ, вызывает сильные химические ожоги.

Детекторами не фиксируется, на болты не реагирует.

Самая верная защита от этой напасти: костюм с замкнутой системой дыхания, типа Севы или ССП-99 «Эколог».

Чаще всего появляется в комбинации с другими химическими аномалиями, реже в одиночку, еще реже с другими типами аномалий.

Газировка

В спокойном состоянии представляет собой слабозаметный студенистый сгусток, при попадании чужеродного предмета (органической или неорганической природы) реагирует генерацией кислотной вспышки, представляющей собой купол. Образуется в низинах и заболоченных

пространствах. Часто встречается в паре с "Кислотным туманом". Так же можно встретить название «Амёба».

Химическая комета

Подвид термальной кометы – биохимическая комета или химическая комета. Подвижная аномалия (**1к ярд/с**).

Ржавчина

Представляет собой область, покрытую мягким ржавым мхом, все металлические конструкции в этой области давно проржавели и сгнили. Ржавый мох так же растет на стенах, на столбах. Единственный эффект – химическая коррозия металлов. Все металлические элементы снаряжения (оружие, например) будут терять 1 ЕЖ каждую секунду, пока находятся в области действия аномалии.

Активная ржавчина

Пережиток обычной Ржавчины. Преобразуется если долго не было выброса, чтобы «обновить аномалии». Созданный слой ржавчины взрывоопасен и нестабилен – если наступить или дотронутся до него происходит взрыв выбрасывая облако ржавчины. Аномалия одноразовая и не генерирует артефакты. Ржавчина оседая на персонажах наносит повреждения пока снаряжение не будет очищенно (чем-то вроде камеры дезактивации).

Аномалия\Сила	Слабая	Обычная	Сильная
Кисель	1d cor / 1d tox	2d cor / 1d tox	3d cor / 1d tox
Кислотный туман	1d-1 (2) cor / 1d-4 (2) tox	2d-2 (2) cor / 1d-3 (2) tox	3d-3 (2) cor / 1d-2 (2) tox
Газировка	2d cor / 1d tox	3d cor / 2d tox	4d cor / 3d tox
Химическая комета	3d cor / 2d tox	4d cor / 3d tox	5d cor / 4d tox
Активная ржавчина	1d-4 cor	1d cor	1d+2 cor

Биологические аномалии

Воздействие: Болезни (B442).

Воздействие: Токсический и Коррозионный вред (B379, Разъедание).

Маковое поле

Большое поле цветов, распространяющих незаметную невооружённым глазом пыльцу. Если игрок пытается пересечь поле без противогаза, его атакуют мутанты или сталкеры, нанося физические повреждения (**Как указано в таблице**). Если игрок надевает противогаз, противники с некоторым шансом (**бросок 3к против ЗД**), выдают свою фантомную сущность. Среди цветов лежат скелеты неудачливых сталкеров и мутантов, чьими телами питаются цветы;

Черная колючка

Некое подземное растение у которого выступают наружу черные шипы, при приближении к этому растению – шипы выстреливают во все стороны. В случае попадания (пробития защит и если нанеслось хотя бы один вред персонажу) персонаж заболевает Черной смертью.

Черная Смерть: **Направление:** Инъекционный; **Бросок сопротивления:** см. таблицу ниже; **Задержка:** 24 часа; **Повреждения:** 1к; **Цикличность:** Один день, 10 циклов; **Заражение**: только после смерти носителя (см. описание аномалии).

Одуванчики

"Одуванчики", растительная аномалия. Похожи на гигантские плодоносящие одуванчики. Реагируют на звук пульсацией семянок, при превышении определённого уровня шума взрываясь облаком токсичного, легко носимого ветром пуха **(рассеивается через 3к секунд).** Через некоторое время одуванчики "перезаряжаются", отращивая новые семянки.

Чтобы аномалия не активировалась необходимо сделать Быстрое состязание умения Скрытность против 12.

Аномалия\Сила	Слабая	Обычная	Сильная
Маковое поле	Тест на ЗД, 1d (inf) cut	Тест на ЗД-2, 2d (inf) cut	Тест на ЗД-5, 3d (inf) cut

Черная колючка	2d imp; навык 15; ЗД	3d imp; навык 15; ЗД-2	4d imp; навык 15; ЗД-6
Одуванчики	1d tox	2d tox	3d tox

Электрические аномалии

Воздействие: Электричество (B432, Смертельное электрическое повреждение).

Возле таких аномалий батареи и аккумуляторы начинают стремительно разряжаться (25% емкости каждую секунду). Детекторы аномалий экранируются от этого эффекта, элементы питания на основе артефактов также не подвержены такому эффекту.

Электра

Аномальное образование диаметром около 10 ярдов, накапливающее статическое электричество. Потревоженная аномалия взрывается десятком мини-молний, причём поражение током для любого живого существа почти всегда смертельно. Характерной особенностью «электры» является видимый над ней днём голубоватый свет. Легко обнаруживается любыми видами детекторов или с помощью бросания металлических предметов, визуально ее также легко заметить ввиду того, что она светится (+4 к Восп на обнаружение).

Образует шесть видов артефактов: «Бенгальский огонь», «Вспышка», «Лунный свет», «Батарейка», «Пустышка» и «Снежинка».

Тесла

«Тесла» — подвижная аномалия электрической природы. Фактически, это «электра», которая может быстро летать по заданной траектории (**1к ярд/с**). Встречается в основном в замкнутых пространствах с высокой аномальной активностью. Артефактов не вырабатывает, по своей природе является провокатором электромагнитных импульсов, из-за которых приборы начинают давать сбои в работе, или вообще отключаться (бросок ЗД-4 устройства (ЗД без штрафа для детекторов), при провале устройство дает сбои, что отражается временном уменьшении качества на один шаг, при критическом провале устройство отключается).

Аномалия\Сила	Слабая	Обычная	Сильная
Электра	2d burn	3d burn	4d burn
Тесла	3d burn	4d burn	5d burn

Создание аномалий

Методика

Шаг 1. Природа аномалии

Каждый раз при броске по таблице делайте бросок 1к - при 5 и выше - делайте еще один бросок по таблице и т.д. Каждый следующий бросок 1к делается с накопительным штрафом -1 и +1 за "желтую" зону, +2 за "оранжевую ", +3 за " красную".

Сделайте бросок 1к чтобы определить стационарная аномалия или нет – 1-4 стационарная, 5-6 движущаяся (скорость движения: 1к-1 ярд/с).

	Природа аномалии
2к	**Воздействие***
2	Псиизлучение
3	Химическая*
4	Термальная
5	Гравитационная
6	Радиоактивность
7	Гравитационная
8	Электрическая
9	Химическая
10	Биологическая
11	Гравитационная*
12	Псиизлучение

* - +1 к силе аномалии.

Шаг 2. Тип аномалии

На данном этапе определяется как аномалия наносит повреждения – один раз, т.е. аномалии разряжаются, атакуя персонажа и после этого «отключаются на подзарядку» или постоянно, т.е. аномалии которые наносят повреждения по области постоянно, пока в ней есть некий объект (например, персонаж).

Бросок 1к – при результате от 1-4 – аномалия наносит повреждения один раз, «перезарядку» аномалии определяет Мастер самостоятельно или броском 1к секунд. При результате 5-6 – аномалия постоянного типа, сделайте бросок 1к чтобы определить реагирует ли аномалия на неживые объекты, при результате 5 и 6 – не реагирует.

Шаг 3. Сила аномалии

Основная аномалия будет самой сильной, каждая следующая слабее на один уровень (минимальная сила - Слабая). Есть три уровня аномалий: Слабые, Обычные и Сильные.

Чтобы определить силу сделайте бросок 2к, который модифицируется так: +2 за «оранжевую» зону, +4 за «красную» зону, +1 за каждую дополнительную аномалию в поле аномалий.

Сила аномалии	
2к	**Сила**
2-6	Слабая
7-9	Обычная
10-12	Сильная

Гравитационные аномалии наносят **cr** повреждения; Химические и Биологические наносят **tox** и **cor** повреждения; Термальные наносят **burn** повреждения; Псиизлучение наносит **tox** повреждения игнорирующие обычную броню (детальней см. Псиизлучение); Радиоактивность не наносит повреждения напрямую, см. Очаг радиоактивности).

Обычно слабые аномалии наносят – 1к повреждений, Обычные – 2к, Сильные 3к. Впрочем это не строго – Мастер имеет свободу в определении наносимых повреждений (обычно с разницей в +/- 1-2к от указанных).

Шаг 4. Генерация артефактов и описание

Обычно стационарные аномалии генерируют артефакты, а движущиеся – нет. Во всем остальном генерация артефактов не отличается от обычных аномалий (см. таблицу Образование артефакта).

Описание, визуальные и звуковые эффекты и все остальное не связанное с игромеханическими параметрами остается за Мастером.

Выброс

Выброс – это резкий всплеск радиоактивной, аномальной и псионической активности, уничтожающий всё живое на территории Зоны. После выброса «обновляются» аномалии, некоторые исчезают, появляются новые аномалии. Во время выброса в аномалиях генерируются артефакты.

За несколько минут до выброса погода меняется — небо становится алым, раздается гром, земля под ногами содрогается. Мутанты прячутся по норам, а сталкеры получают тревожные сообщения на КПК (если сталкерская сеть активна). Обычно это сопровождается различными звуковыми (безобидными) аномалиями. Затем на горизонте со стороны ЧАЭС появляется вспышка, и по всей Зоне раскатывается волна ударного действия. За короткий период из «ноосферы» высвобождается огромное количество энергии. Эта энергия губительна для всего живого. Уровень радиации в Зоне повышается на несколько дней (Сила радиационных аномалий увеличивается на 1 шаг, а постоянная радиоактивность в Зоне увеличивается вдвое).

Укрыться он выброса можно в закрытых помещениях с толстыми стенами (и потолком) или под землёй, в бункерах или, например, в блиндажах, в глубине больших зданий и тому подобное.

Персонажи, находящиеся вне укрытий, во время выброса получает 10к (inf) tox повреждений от псиизлучения. Альтернативной защитой от выброса является использование Анабиотика, хотя это не самый лучший вариант (см. описание препарата).

После выброса могут «закрыться» некоторые пути и открыться новые, что полезно, ведь можно попасть в неизведанные территории или найти обходные пути в определённые места, в целом все это полностью зависит от Мастера.

Выброс происходит раз в **10к часов + 10к минут**, впрочем, это не обязательно – Мастер может изменить частоту. После появления выброса он доходит до Кордона за 1 минуту (примерно 10-15 км/мин).

Артефакты

Характеристики артефактов

Артефакты создают небольшое поле вокруг себя (несколько см) где выражаются их свойства, однако для распространения эффектов на большой объект (например, тело человека) необходима специальная система распространения. Количество артефактов, которые можно «подключить» ограничиваются количеством места в контейнерах для артефактов, которые в свою очередь ограничиваются доступными креплениями для модулей.

В случае артефактов предоставляемые защиты (TCR, BR, ПЗ) это Сопротивление повреждениям ограниченная на соответствующий тип повреждений (-40%, распространенная) с опцией Силовое поле (+20%) [4/уровень] (B46-47). При отрицательных значениях считайте, что это просто уменьшает уровень этого преимущества (броня работает по подобному принципу), а если оказывается, что значение защиты падает ниже нуля – персонаж получает недостаток Уязвимость, множитель x2, Распространенная [-30].

Опционально можно добавить градацию – множитель Уязвимости меняется – x2 (при -1 и ниже), x3 (при -10 и ниже), x4 (при -20 и ниже). После чего добавляется недостаток Ослабление по такому же принципу.

Артефакты, предоставляющие бонус к BR, - Негорючие, а те, что предоставляют штрафы - Горючие, если не указано другого. (B433, Поджигание предметов).

Несколько однотипных артефактов или артефактов с подобными эффектами усиливают друг друга – показатели добавляются, а преимущества и недостатки, которые имеют уровни, улучшаются на 1 уровень, не зависимо от того, сколько артефактов работают одновременно (например, медленная регенерация становится обычной, а повышенное потребление 1 увеличивается до 2).

Артефакты с отрицательной радиоактивностью – не защищают от радиации, но поглощают ее из объектов (т.е. выводят из организма радиацию).

Учитывая истинную природу артефактов – они могут предоставить почти любое преимущество, указанное в Базовой книге **GURPS** (или из других книг) – такие артефакты могут разнообразить игру, но стоит продумывать их заранее в целях соблюдения баланса.

Опциональное правило: Деградация артефактов

Используя это правило защиты артефактов становятся разрушимыми (ablative, B47) (т.е. за каждую единицу вреда защиты уменьшаются на 1. При достижении уровня защит до нуля и ниже - артефакт перестает работать, лишь продолжая излучать радиацию (или начинает излучать радиацию, если до этого он ее поглощал!). Помимо того, что артефакт может потерять свои свойства во время использования, и они еще имеют определенное время жизни равное 10к дней (с момента его получения из аномалии), или как решит Мастер.

Термальные аномалии

Капли

Каплевидное образование с потрескавшейся глянцевитой поверхностью. Имеет бледно-зелёное свечение и неравномерный цвет: бледно-чёрный с светло-коричневыми вкраплениями.

TCR:	-3	ЕУ:	-1
BR:	+9	Радиоактивность:	-0.001 рад/день
Особые свойства:	Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81), временный недостаток Повышенное потребление 1 [-10] (B139), а ЕУ восстанавливаются в два раза дольше.		
Вес:	1 ф.	Стоимость:	$ 1,300

Огненный шар

Сферическое образование, похожее на застывшую лаву и имеющее неоднородную поверхность — есть светящиеся разломы, сам артефакт красно-чёрного цвета. Имеет температуру 24C^{O}.

TCR:	-6	ЕУ:	-1
BR:	+12/-6	Радиоактивность:	-0.002 рад/день
Особые свойства:	Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81), временный недостаток Повышенное потребление 1 [-10] (B139).		
Вес:	2 ф.	Стоимость:	$ 300

Кристалл

Друза кристаллов неизвестного происхождения, у основания от малинового до верхушки до голубовато-белого. Прохладный на ощупь.

TCR: -6 ЕУ: -2
BR: +15/-6 Радиоактивность: -0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81), временный недостаток Повышенное потребление 1 [-10] (B139).
Вес: 2 ф. Стоимость: $ 500

Глаз

Фас артефакта напоминает человеческий глаз и имеет огненный цвет, сам же он имеет каплевидную форму ярко-красного цвета.

TCR: +24 ЗД: +1
BR: +12/-6 Радиоактивность: 0.01 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81), Удачу [15], Высокий болевой порог [10]. Предоставляет недостаток Рана [-5] если пользователь попал под воздействие химической аномалии.
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 3,900

Пламя

Сферическое полупрозрачное образование огненного цвета, имеющее оранжевое свечение.

TCR: +27 ЗД: +1
BR: +15/-12 Радиоактивность: 0.02 рад/день
ЕЖ: +1
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81). Предоставляет недостаток Рана [-5] если пользователь попал под воздействие химической аномалии.
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 1,700

Мамины бусы

Похожий на фрагмент ДНК и состоящий из 2 линий и скреплённых друг с другом шариков и соединённых тонкими палочками, исходящими из осевой палочки, имеющий серо-коричневый цвет и жёлто-оранжевое свечение.

TCR: +27 ЗД: +3
BR: +30/-12 Радиоактивность: 0.05 рад/день
ЕЖ: +4
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81).
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 2,100

Блеклый шар

Прозрачная переливающаяся оттенками красного сфера.

ПЗ: +5 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Артефакт «восстанавливает» другие артефакты, когда попадает под воздействие псиизлучения – 1 секунда = 1 часу «времени жизни» одного артефакта.
Вес: 2 ф. Стоимость: $ 1,900

Бублик

Светло-желтый твердый артефакт тороидальной формы. Артефакт, если не ограничен чем-либо, постоянно в движении (подпрыгивает, перемещается, парит над землей).

G: 1.2 Радиоактивность: -0.005 рад/день
Особые свойства: Увеличивает силу гравитации на 1.2 (G).
Вес: 0.75 ф. Стоимость: $ 2,600

Гравитационные аномалии

Кровь Камня

Представляет собой красноватое образование из спрессованных и окаменевших остатков растений, почвы и останков животных. Имеет неравномерный красный цвет — от светлого до очень тёмного. Испускает бледно-жёлтое свечение.

TCR: +6
ЕЖ: +2 Радиоактивность: 0.05 рад/день
Особые свойства: Является Высокогорючим (B433). Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [4] (B81), временный недостаток Повышенное потребление 1 [-10] (B139) и Уязвимость (x2, pi и cr) [-40] (B161).
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 300

Ломоть мяса

Этот артефакт имеет мягкую, пористую структуру и, как говорят, может сжиматься, напоминая губку. Находясь рядом с источником тепла испускает запах горящей плоти.

TCR: +9
ЕЖ: +3 Радиоактивность: 0.05 рад/день
Особые свойства: Делает все предметы которых он касается - Горючими (B433), впрочем, как и он сам. Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81), временный недостаток Повышенное потребление 1 [-10] (B139) и Уязвимость (x2, pi и cr) [-40] (B161).
Вес: 1.2 ф. Стоимость: $ 1,200

Душа

Полупрозрачное сферическое образование, имеющее слабое свечение светло-голубого цвета. В центре находится вещество с бирюзовым цветом по середине и синим по краям.

TCR: +18 ПЗ: -3
ЕЖ: +4 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Регенерация (обычная) [25] (B81), временный недостаток Повышенное потребление 1 [-10] (B139) и Уязвимость (x2, pi и cr) [-40] (B161). Является Высокогорючим (B433).
Вес: 0.8 ф. Стоимость: $ 1,900

Медуза

Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии.

TCR: +6 СЗ: +1
BR: +2/0 Радиоактивность: -0.01 рад/день
Особые свойства: Является Высокогорючим (B433).
Вес: 2 ф. Стоимость: $ 1,600

Каменный цветок

Этот артефакт напоминает сыр вперемешку с сапфировыми камнями.

TCR: +12
BR: +6/0 Радиоактивность: 0.05 рад/день
Особые свойства: Используя умение Ювелир можно выделить элементы которые предоставляют TCR.
Вес: 4 ф. Стоимость: $ 300

Ночная звезда

Красивое образование с зеркальной поверхностью и цветными фосфоресцирующими вкраплениями. Ночью освещает зеленоватым светом все вокруг себя в радиусе 1-2 метров. Представляет собой спрессованные и причудливо изогнутые сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что попадает в непосредственную близость от аномалии.

TCR: +18 G: 0.8
BR: +9/0 Радиоактивность: 0.05 рад/день
Особые свойства: Может быть объектом для Умения Ювелир. Уменьшает гравитационные силы на 0.8 (G).
Вес: 2.5 ф. Стоимость: $ 600

Грави

Представляет собой спрессованные и причудливо изогнутые сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что попадает в непосредственную близость от аномалии, с неравномерным цветом - от светло- до тёмно-коричневого.

TCR: +18
BR: +12/0 Радиоактивность: 0.02 рад/день
Особые свойства: Может быть объектом для умения Химия (разлагает щелочи и кислоты на составные части). Искажает гравитационное поле, поэтому для пользователя G равняется 0.75.
Вес: 4.5 ф. Стоимость: $ 2,700

Золотая рыбка

По форме напоминает булыжник с «приростами», имеет неравномерный цвет от светло- до тёмно-коричневого.

TCR: +18
BR: +15/0 Радиоактивность: 0.02 рад/день
Особые свойства: Может быть объектом для умения Химия (разлагает щелочи и кислоты на составные части). Искажает гравитационное поле, поэтому для пользователя G равняется 0.5.
Вес: 4.5 ф. Стоимость: $ 3,700

Выверт

Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии.

СЗ: +2 Радиоактивность: -0.05 рад/день
Вес: 0.5 ф. Стоимость: $ 5,000

Химические аномалии

Слизь

Полупрозрачное желеобразное образование беспорядочной формы коричневатого цвета.

TCR: -6
BR: -5 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Пониженное потребление 2 [4], а также предоставляет бонус +5 к броску ЗД при кровотечении (B420). Срок жизни артефакта - 10 дней.
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 300

Слизняк

Сферическое полупрозрачное желеобразное образование коричневатого цвета. Имеет около 10 неглубоких широких впадин эллиптической формы, отделённых друг от друга светло-чёрным веществом.

TCR: -9
BR: -7 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Пониженное потребление 2 [4], а также предоставляет бонус +7 к броску ЗД при кровотечении (B420).
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 900

Слюда

Полупрозрачное желеобразное образование сферической формы с 6-ю симметрично расположенными впадинами. Впадины имеют диаметр примерно в половину диаметра самого артефакта и по 3 светло-чёрных отверстия (отверстия являются «общими» по отношению к другим впадинам) диаметром примерно в треть от диаметра самого артефакта. Плохо заметен из-за своих прозрачности и формы.

TCR: -12
BR: -8 Радиоактивность: -0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Пониженное потребление 2 [4], а также предоставляет бонус +10 к броску ЗД при кровотечении (B420). При длительном использовании (около дня) предоставляет недостаток Гемофилия [-30] (B138).
Вес: 1.5 ф. Стоимость: $ 2,200

Светляк

Маленький светящийся шарик медового цвета. Вращается, находясь в постоянном движении. Из некоторых точек артефакта исходят светло-голубые лучи, в начале имеющие изумрудный цвет. Габаритами напоминает маленький мяч.

Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Регенерация (обычная) [25] (B81). Считается сверхгорючим. Срок жизни артефакта – 10к дней.
Вес: 1.5 ф. Стоимость: $ 1,800

Колючка

Сферическое образование, представляющее из себя ядро, окружённое небольшим количеством длинных иголок болотного цвета.

Радиоактивность: -0.05 рад/день
Особые свойства: Дает штраф -5 к броску ЗД при кровотечении (B420).
Вес: 1.5 ф. Стоимость: $ 2,800

Кристаллическая колючка

Кристаллическое сферическое образование, представляющее из себя ядро, окружённое небольшим количеством длинных иголок.

Радиоактивность: -0.075 рад/день
Особые свойства: Дает штраф -10 к броску ЗД при кровотечении (B420).
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 3,700

Морской ёж

Сфера серого цвета, покрыта не слишком острыми, но густыми колючками.

Радиоактивность: -0.1 рад/день
Особые свойства: Дает штраф -10 к броску ЗД при кровотечении (B420), предоставляет временный недостаток Гемофилия [-30] (B138).
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 4,300

Колобок

Сферическое образование, представляющее из себя ядро, окружённое множеством длинных светло-коричневых иголок.

DR: +2 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Предоставляет временное преимущество Сопротивление повреждениям 2 (силовое поле +20%) [12] (B46).
Вес: 0.5 ф. Стоимость: $ 1,800

Пленка

Тонкая плёнка стекловидного вещества с необычными преломляющими свойствами, по форме напоминающая прямоугольник. Имеет ярко-зелёный цвет с узкими нечастыми полосками оранжевого цвета.

TCR: +24 Радиоактивность: 0.05 рад/день
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 600

Пузырь

Представляет из себя несколько соединённых полых образований органической природы, внутри которых находится неизвестное вещество светло-изумрудного цвета.

Радиоактивность: -0.2 рад/день
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 13,900

Электрические аномалии

Бенгальский огонь

Полупрозрачное аморфное образование, иногда генерирующее вокруг себя маленькие молнии-искры.

СЗ: -0.1 ЕУ: +1
BR: 0/-7 Радиоактивность: 0.004 рад/день
Вес: 1 ф. Стоимость: $ 300

Вспышка

Полупрозрачное аморфное образование с бьющими изнутри лучиками света и иногда, генерирующее вокруг себя маленькие молнии-искры.

СЗ: -0.1 ЕУ: +2
BR: 0/-12 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: При поглощении 6 и больше ед. вреда от электричества вызывает у персонажа шок (Бросок ЗД+2, иначе оглушение на 1 ход, и после чего необходимо делать бросок ЗД+2 каждую секунду для Восстановления). Используется как компонент батарей для гаусс-пушки.
Вес: 0.25 ф. Стоимость: $ 1,500

Лунный свет

Сферическое полупрозрачное светло-голубое аморфное образование со светящейся сердцевиной, генерирующее маленькие молнии, имеет голубоватое свечение. Имеет неравномерный цвет — темнеет от центра к краям.

СЗ: -0.1 ЕУ: +3
BR: 0/-15 Радиоактивность: 0.005 рад/день
Особые свойства: Наиболее стабильный артефакт для использования в качестве источника питания.
Вес: 0.3 ф. Стоимость: $ 1,500

Снежинка

Сферическое образование, представляющее из себя ядро, окружённое множеством длинных голубых иголок. Имеет тёмно-синие свечение и испускает маленькие молнии.

ЕУ: +5 Радиоактивность: 0.03 рад/день
Особые свойства: После 10 дней постоянного использования – СЛ+1, без повышения ЕЖ (эффект можно повторить ЗД-10 раз, после чего идет обратный эффект – на двойное значение повышения).
Вес: 0.3 ф. Стоимость: $ 1,600

Батарейка

Ребристое блестящее образование с 6-ю пластинками-слоями в центре. Артефакт имеет 3 ребра, изогнутых по центру и расположенных друг от друга на одинаковом расстоянии. Пластинки периодически отодвигаются до упора от центра артефакта, причём они расположены по 3 штуки в оба направления, а потом возвращаются в исходное положение. В центре видны электрические разряды.

BR: 0/+15 Радиоактивность: нерадиоактивен
ЗД: +1
Вес: 0.3 ф. Стоимость: $ 3,400

Пустышка

Состоит из двух дисков голубоватого цвета, связанных между собой полупрозрачным материалом неизвестной природы.

BR: +15/0 Радиоактивность: 0.003 рад/день
ПЗ: +1
Вес: 0.3 ф. Стоимость: $ 2,800

Ртутный шар

Сферическое переливающееся голубоватым цветом, тогда как внутри он черный.

TCR: -12 Радиоактивность: -0.005 рад/день
ЕЖ: +1
Особые свойства: Время жизни 1 день (если не поместить в специальный контейнер).
Вес: 2 ф. Стоимость: $ 300

Биологические аномалии

Пузырь

Представляет из себя несколько соединённых полых образований органической природы, внутри которых находится неизвестное вещество светло-изумрудного цвета.

TCR:	+45	Радиоактивность:	0.002 рад/день
ПЗ:	-6	BR:	0/-9
Особые свойства:	Предоставляет временное преимущество Регенерация (медленная) [10] (B81). Считается сверхгорючим.		
Вес:	0.5 ф.	Стоимость:	$ 3,300

Пружина

Два жёстких светло-чёрных диска, покрытые неизвестным коричневым веществом и сцепленные полупрозрачной коричневатой слизью. Артефакт постоянно до предела растягивается, после чего полностью складывается.

DR:	+24	Радиоактивность:	0.02 рад/день
Особые свойства:	Сопротивление повреждениям 24 (силовое поле +20%) [72] (B46).		
Вес:	1 ф.	Стоимость:	$ 8,900

Зуда

Визуально практически неотличимая пленка, на которой прилеплены небольшие красные шарики, причем артефакт довольно большой (площадь примерно с 1/2 метра).

ЕЖ и ЕУ:	+2	Радиоактивность:	0.005 рад/день
Особые свойства:	Временный недостаток Рассеянность [-15] (B122), а на коже появляются красные пятна (которые со временем разрастаются).		
Вес:	2 ф.	Стоимость:	$ 300

Комбинированные аномалии и артефакты неизвестного происхождения

Жабий глаз

Липкий шар неоднородного цвета: от темно- до ярко красного. Вес: 0.5 ф; радиоактивность: 0.5 рад/день

Солнышко

Причудливой формы артефакт теплого, желтого цвета с таким же свечением.

Особые свойства: При касании артефакт переносит сознание персонажа в ноосферу, персонаж должен пройти тест Воля-5 (при успехе - причуда. при крит. успехе - ничего) или получить 1 ментальный недостаток (или 2 при критическом провале или провале на 10 и больше), после чего персонаж получает случайное экзотическое преимущество и несколько навыков (на выбор мастера), на долю секунды персонаж видит себя как будто бы от третьего лица, при этом само "тело" стоит как бы на атмосфере Земли. После чего сознание персонажа перемещается обратно в тело, и он теряет сознание на 30-ЗД минут. После этого артефакт превращается в сморщенную черную сферу и начинает излучать радиацию.

Вес: 0.1 ф; радиоактивность: Отсутствует (но см. выше)

Черные капли

Артефакт, образующийся в основном в архианомалиях, в которых комбинируются термальные и гравитационные аномалии. Вес: 0.5 ф; радиоактивность: 0.5 рад/день

Снаряжение

Сюда входит как абсолютно новое снаряжение, так и уточненные варианты снаряжения из книг (например, не абстрактный «прицел ночного виденья», а «AN/PVS-4»).

Лицензия – до 50% от стоимости оружия, на оружие КЛ3 (B507), КЛ2 и ниже не доступны для покупки. Нелегально купленное оружие до игры имеет x2 стоимость (TS53). Гражданское оружие не имеет автоматического огня (Сс 3), чтобы «вернуть» автоматический режим нужен специалист (а также уплатить [Стоимость оружия]x1.1, округляя вверх до десятков) или использовать умение Оружейник (Личное оружие), подробнее в Tactical Shooting, стр. 69.

Пистолеты

Форт-12, 9x18mm

Украинский самозарядный пистолет под патрон 9×18 мм ПМ, производства НПО «Форт».

Форт-15, 9x19mm

Украинский самозарядный пистолет под патрон 9×19 мм «Парабеллум». Разработан НПО «Форт». Под стволом установлена планка для установки аксессуаров.

Форт-17, 9x18mm

Украинский самозарядный пистолет под патрон 9×18 мм ПМ. Разработан весной 2004 года, производится НПО «Форт». Является модернизацией пистолета Форт-12. Под стволом установлена планка для установки аксессуаров.

Огнестрельное оружие (Пистолеты) (ЛВ-4, или большинство других Огнестрельных оружий с -2).

Название	Повр	Точн	Дальн	Вес	Сс	Бзпс	СЛ	Грмзд	Отдч	Стоимость	КЛ
Форт-12, 9x18mm	2d+1 pi	2	150/1.800	1.6/0.4	3	12+1 (3)	8	-2	2	$225	3
Форт-15, 9x19mm	2d+2 pi	2	160/1.800	1.4/0.5	3	16+1 (3)	8	-2	2	$350	3
Форт-17, 9x18mm	2d+1 pi	2	150/1.800	1.4/0.6	3	15+1 (3)	8	-2	2	$300	3

Винтовки

Гаусс-пушка («Изделие №62»), 7mm

Сверхточное оружие, которое собрали конструкторы в Зоне. Работает почти бесшумно, поскольку для стрельбы используется энергия артефактов, а не пороховых газов. Несмотря на колоссальную мощность выстрела, отдача у гаусс-пушки очень невелика. По точности и убойной силе превосходит любое классическое стрелковое оружие.

Использует специальные магазины с металлическими 7мм снарядами и встроенной батареей, заряда которой достаточно для израсходования всего магазина. Есть два вида – производимые на неизвестных предприятиях – в продаже найти практически невозможно, можно встретить только у Монолитовцев, вмещает 10 7мм снарядов, $150, 1 ф., а более дешевые, кустарного производства, производимые на территории Зоны вмещают 5 7мм снарядов, $100, 0.6 ф. В крайнем случае можно использовать VL аккумулятор, заряда которого хватит на 3 выстрела.

Звук выстрела – 100 дБ.

Характеристика боеприпаса: 7мм снаряд $0.48, 0.024 ф.

ИжМаш АН-94, 5.45x49mm

Автомат Никонова обр. 1994 г., также известный как – *АН-94 «Абака́н»*.

Автомат имеет довольно сложную автоматику, что позволяет сделать два выстрела (или 6 – три по два) с Отдачей 1. Однако из-за сложной конструкции автомат требует частого ухода, а также не очень надежный – Поломка при броске 16 и выше если оружие не обслуживалось больше одного дня

(исключение: оружие хранится в хороших условиях) или после активного использования. Имеется крепление типа «ласточкин хвост».

ИжМаш СВ-98, 7.62x54mmR

Российская магазинная снайперская винтовка, созданная в 1998—2000 гг. коллективом конструкторов под руководством Владимира Стронского и серийно выпускаемая концерном «Ижмаш».

СВ-98 предназначена для поражения появляющейся, движущейся, открытой и демаскированной, незащищённой и снабжёнными средствами индивидуальной бронезащиты живой силы противника на дальности до 1000 м. Имеется крепление для прицела системы RIS.

ИжМаш Тигр, 7.62x54mmR

Гражданская версия снайперской винтовки Драгунова (СВД). Имеется крепление типа «ласточкин хвост».

Есть варианты: под .308Win (7.62x51) – вес 9.3/0.7 с магазином на 10 патрон.

КБП ОЦ-14-4А, 9x39mm

ОЦ-14 «Гроза» — российский штурмовой стрелково-гранатометный комплекс, разработанный ЦКИБ СОО в 1993 году. Представляет собой вариант автомата ОЦ-12 «Тисс» (в свою очередь созданного на базе АКС74У), выполненный по схеме булл-пап. На него устанавливается несколько упрощённый вариант съёмного подствольного гранатомёта ГП-25 «Костёр».

Есть варианты под разные калибры:

ОЦ-14-1А, 7.62x39mm, Повр 5d+1 pi, Дальн 500/3,100, Сс 13, Бзпс 30+1 (3), Вес 10.8/1.8. $1000/$30.

ОЦ-14-2А, 5.45x39mm, Повр 4d+2 pi, Дальн 440/3,000, Сс 13, Бзпс 30+1 (3), Вес 10.8/1.2. $1000/$28

ОЦ-14-3А, 5.56x45mm, Повр 5d pi, Дальн 800/3,500, Сс 13, Бзпс 30+1 (3), Вес 10/1. $1000/$34

ЦКИБ СОО СВУ, 7.62x54mmR

Самозарядная снайперская винтовка компоновки булл-пап, разработанная ЦКИБ СОО на основе СВД. Имеется крепление типа «ласточкин хвост».

Также есть варианты:

СВУ-А – версия с возможностью вести огонь очередями. Сс 11.

СВУ-АС – также автоматическая версия, но с встроенной двуногой сошкой. Сс 11, Вес 10.9, Стоимость $1,300.

Огнестрельное оружие (Винтовки) (ЛВ-4, или большинство других Огнестрельных оружий с -2).

Название	Повр	Точн	Дальн	Вес	Сс	Бзпс	СЛ	Грмзд	Отдч	Стоимость	КЛ
Гаусс-пушка, 7mm	6d*2 (3) pi	7+3	2400/ 10000	10/ 1.24	1	10 (5)	11B†	-6	2	$25,000/$155	1
АН-94, 5.45x49mm	4d+2 pi	5	440/ 3300	9.4/1.2	6#/10	30+1 (3)	8†	-5*	1/2	$1,500/$28	2
СВ-98, 7.62x54mmR	7d pi	5	1,000/ 4,200	14.4/0.7	1	10+1 (3)	10†	-6	3	$2,500/$28	2
Тигр, 7.62x54mmR	7d pi	5	1,000/ 4,200	8.9/0.4	3	5+1 (3)	10†	-6	3	$650/$14	3
ОЦ-14-4А, 9x39mm	3d-1 (2) pi	4	400/ 1,700	10.3/1.4	11	20+1 (3)	9†	-4	2	$1,500/$35	2
ГП-25, 40mm	4d+2 [2d] cr ex	1	25/ 440	-/0.55	1	1 (3)	9†	-	2	-	1
СВУ, 7.62x54mmR	7d pi	5	1,000/ 4,200	10.4/0.7	3	10+1 (3)	10†	-5	3	$1,200/$28	2

Ружья

Все указанные дробовики (кроме Сайги-12К) на расстоянии 20% от 1/2D имеют штраф на стрельбу -1, но количество попаданий умножается на x1.5.

ТОЗ-34, 12G 2.75”

Двухствольное охотничье ружьё лёгкого типа с низкой посадкой стволов, предназначенное для промысловой и любительской охоты.

Обрез будет иметь такие характеристики: Точн 2, Вес 4.2, СЛ13†, Грмзд -4, Отдч 1/7, КЛ2. Кроме того +1 к броскам Слуха и Зрения чтобы определить положение стреляющего в темноте.

ИЖ-43, 12G 2.75”

Гладкоствольное двуствольное охотничье ружье с горизонтальным расположением стволов. Может использовать 12G 3”.

Так же может быть калибром 16G 2.75” – Вес 6.2, Сс 2x8

Обрез 12G 2.75” будет иметь такие характеристики: Точн 2, Вес 4.6, СЛ13†, Грмзд -4, Отдч 1/7, КЛ2. Кроме того +1 к броскам Слуха и Зрения чтобы определить положение стреляющего в темноте.

ТОЗ-54, 12G 2.75”

Охотничье двуствольное ружье с горизонтально спаянными стволами.

Обрез будет иметь такие характеристики: Точн 2, Вес 5.2, СЛ13†, Грмзд -4, Отдч 1/7, КЛ2. Кроме того +1 к броскам Слуха и Зрения чтобы определить положение стреляющего в темноте.

ИЖ-58, 20G 2.75”

Двуствольное ружье с горизонтальным расположением стволов.

Так же может быть калибром 16G 2.75” – Вес 6.4, Сс 2x8.

Обрез 20G 2.75” будет иметь такие характеристики: Точн 2, Вес 3.2, СЛ13†, Грмзд -4, Отдч 1/7, КЛ2. Кроме того +1 к броскам Слуха и Зрения чтобы определить положение стреляющего в темноте.

ИЖ-27, 12G 2.75”

Советское двуствольное охотничье ружьё, предназначенное для промысловой и любительской охоты. ИЖ-27 было разработано под руководством А. А. Климова и серийно выпускается с 1973 года.

Обрез будет иметь такие характеристики: Точн 2, Вес 5.2, СЛ13†, Грмзд -4, Отдч 1/7, КЛ2. Кроме того +1 к броскам Слуха и Зрения чтобы определить положение стреляющего в темноте.

ТОЗ БМ, 16G 2.75”

Внешнекурковое двуствольное ружье с горизонтальным расположением стволов.

Так же может быть калибром 20G 2.75” – Вес 5.5, Сс 2x7.

Обрез 16G 2.75” будет иметь такие характеристики: Точн 1, Вес 4.5, СЛ13†, Грмзд -4, Отдч 1/7, КЛ2. Кроме того +1 к броскам Слуха и Зрения чтобы определить положение стреляющего в темноте.

Сайга-12К, 12G 2.75”

Укороченное самозарядное ружье — «гладкоствольный карабин», разработанное на Ижевском машиностроительном заводе на базе автомата Калашникова и предназначенное для промысловой и любительской охоты на мелкого, среднего зверя и птицу в районах с любыми климатическими условиями. Имеется встроенная планка для прицелов типа RIS.

МР-133, 12G 2.75”

Российское многозарядное помповое гладкоствольное ружье 12 калибра. на Ижевском механическом заводе, на базе модели ИЖ-81 и серийно производится с 2000 года. Целью выпуска ружья ставилось представить на рынок недорогое и практичное оружие, предназначенное для служебного применения правоохранительными органами и охранными предприятиями, а частными лицами в целях самообороны, спортивной стрельбы и охоты.

МР-133 без приклада: Точн 2, СЛ12†, Грмзд -4, Отдч 1/6, Вес 5.6.

МР-133К: вместо трубчатого подствольного магазина – съемный на 5 патрон ($15, 0.66 ф.,), Бзпс 5+1(3).

МР-153, 12G 2.75”

Российское самозарядное гладкоствольное ружье, которое имеет широкий спектр применения. Начиная от различных видов охоты и спортивной стрельбы, в том числе по практическая стрельба, до охраны правопорядка и самообороны.

Огнестрельное оружие (Ружья) (ЛВ-4, или большинство других Огнестрельных оружий с -2).

Название	Повр	Точн	Дальн	Вес	Сс	Бзпс	СЛ	Грмзд	Отдч	Стоимость	КЛ
ТОЗ-34, 12G 2.75”	1d+1 pi	3	40/800	6.2/0.22	2x9	2 (3i)	11†	-6	1/5	$500	3
ИЖ-43, 12G 2.75”	1d+1 pi	3	40/800	6.6/0.22	2x9	2 (3i)	11†	-6	1/5	$450	3
ТОЗ-54, 12G 3”	1d+2 pi	3	40/800	7.2/0.36	2x9	2 (3i)	11†	-6	1/6	$250	3
ИЖ-58, 12G 3”	1d+2 pi	3	40/800	5.8/0.36	2x9	2 (3i)	11†	-6	1/6	$300	3
ИЖ-27, 12G 2.75”	1d+1 pi	3	40/800	7.2/0.22	2x9	2 (3i)	11†	-6	1/5	$400	3
ТОЗ БМ, 16G 2.75”	1d+1 pi	2	40/800	6.5/0.18	2x8	2 (3i)	11†	-6	1/5	$100	3
Сайга-12К, 12G 2.75”	1d+1 pi	3	45/900	7.2/1.3	6x9	8+1 (3)	10	-5*	1/4	$1,100/$38	3
МР-133, 12G 2.75”	1d+1 pi	3	40/800	6.6/0.44	2x9	4+1 (2i)	10†	-5	1/5	$500	3
МР-153, 12G 2.75”	1d+1 pi	3	40/800	6.9/0.44	3x9	3+1 (2i)	10†	-6	1/4	$660	3

Гранатометы

Базальт РПГ-18 «Муха», 64mm

Советская реактивная противотанковая граната, разработанная ЦКИБ СОО и КБ «Базальт» в начале 1970-х годов. По сути является копией М72А2, поэтому имеет те же дополнительные свойства что и М72.

КБП ГП-30, 40mm

Однозарядный 40-мм подствольный гранатомёт, предназначен для уничтожения открытой живой силы, а также живой силы, находящейся в открытых окопах, траншеях и на обратных скатах местности. В отличие от ГП-25 прицел расположен справа и не требует переключения на дальности, а также менее трудоёмок в производстве, общая масса гранатомёта уменьшена на 260 грамм, изменена конструкция прицела.

РГ-6, 40mm

Ручной револьверный гранатомёт. Был разработан в 1993 году в ЦКИБ СОО конструкторами Валерием Телешом и В. А. Борзовым.

Огнестрельное оружие (Легкое бронебойное оружие) (ЛВ-4 или другое огнестрельное-4)

Название	Повр	Точн	Дальн	Вес	Сс	Бзпс	СЛ	Грмзд	Отдч	Стоимость	КЛ
РПГ-18, 64mm	6d*5(10) cr ex	1	10/1,100	5.9	1	1	6T	-4	1	$500	1
linked	6d*2 cr ex										

Огнестрельное оружие (Гранатометы) (ЛВ-4 или другое огнестрельное-4)

Название	Повр	Точн	Дальн	Вес	Сс	Бзпс	СЛ	Грмзд	Отдч	Стоимость	КЛ
ГП-30, 40mm	4d+2 [2d] cr ex	1	25/440	3.4/0.55	1	1 (3)	9T	-	2	$450	1
РГ-6, 40mm	4d+2 [2d] cr ex	1	25/440	12.3/3.3	3	6 (3i)	10T	-6*	2	$1500	1

Ручные гранаты

РГД-5

РГД-5 (Ручная Граната Дистанционная, модификация — 5) — советская наступательная ручная граната.

Ф-1

Ручная противопехотная оборонительная граната. Предназначена для поражения живой силы в оборонительном бою.

РГН

Противопехотная осколочная ударно-дистанционная. Предназначена для поражения живой силы в бою.

РГО

Ручная противопехотная оборонительная граната. Предназначена для поражения живой силы в оборонительном бою.

Заря-2

Безосколочная светозвуковая граната.

Факел

Многоэлементная ручная светозвуковая граната.

Факел-С

Одноэлементная ручная светозвуковая граната, пожаробезопасна и при срабатывании не дает осколков. Может применяться в помещениях ограниченного объёма, а также в салонах самолётов, поездов, автомобилей.

Метание (ЛВ-3 или Сбрасывание-4)

Название	Повр	Вес	Размер	Запал	Стоимость	КЛ	Заметки
РГД-5	6d-1 [3d] cr ex	0.8	-2	3-4	$25	1	
Ф-1	4d+2 [2d] cr ex	0.9	-2	3-4	$15	1	
РГО	6d-1 [4d] cr ex	1.1	-2	Impact	$45	1	[1]
РГН	6d [2d] cr ex	0.65	-2	Impact	$40	1	[1]
Заря-2	HT-5 aff (15 yd.)	0.4	-2	4-5	$70	1	[2]
Факел	HT-5 aff (10 yd.)	0.5	-3	4-5	$65	1	[2]
Факел-С	HT-2 aff (10 yd.)	0.2	-1	4-5	$20	1	[2]

[1] Граната взрывается при контакте с поверхностью, однако если этого не происходит (при броске 16 и выше) граната взрывается через 3-4 секунды.

[2] Воздействие на Слух и Зрение. Защищенное слух и зрение (или эквивалент, вроде защитного снаряжения) дают бонус +5 на броски ЗД (+10 если есть оба). Провал означает, что вы оглушены, чтобы оправится от оглушения делайте бросок ЗД-5 каждый ход.

Мины

ОЗМ-3

ОЗМ-3 – советская противопехотная выпрыгивающая осколочная мина кругового поражения.

ОЗМ-72

ОЗМ-72 – осколочная заградительная мина – противопехотная выпрыгивающая мина кругового поражения. Название в армейском жаргоне – «Ведьма».

ПМН

ПМН – противопехотная мина. Название расшифровывается как *«противопехотная мина нажимная».*

МОН-50

МОН-50 – противопехотная осколочная мина направленного поражения. Предназначена для поражения живой силы противника, в том числе в грузовом и легковом транспорте.

Взрывные работы (Подрывник)+4, Солдат или Ловушки+2

Название	Повр	Вес	Размер	Стоимость	КЛ	Заметки
ОЗМ-3	5d [4d] cr ex	7	-3	$60	1	
ОЗМ-72	6d*2 [1d] cr ex	10	-2	$120	1	
linked	2d (0.5) pi-	-	-	-	-	[1]
ПМН	8d-1 cr ex	1.2	-5	$25	1	
МОН-50	6d*3 cr ex	4.4	-3	$150	1	
linked	2d (0.5) pi-	-	-	-	-	[2]

[1] Дальность выстрела 25/150, скорострельность 1x660, отдача 1, навык 18.
[2] Дальность выстрела 50/90, скорострельность 1x540, отдача 1, навык 18.

Боеприпасы

ВОГ-25

ВОГ-25 – Выстрел Осколочный Гранатометный. Есть несколько вариантов:

ВОГ-25 – стандартная граната. Повреждения 4d+2 [2d] cr ex, вес 0.5 ф., дальность 30/440, стоимость $5. КЛ1

ВОГ-25М – модернизированная граната. Повреждения 5d-1 [2d] cr ex, вес 0.55 ф., дальность 30/440, стоимость $20. КЛ1

ВОГ-25П – подпрыгивающая граната. Повреждения 4d+2 [2d] cr ex, вес 0.55 ф., дальность 30/440, стоимость $10. КЛ1

ВОГ-25ПМ – модернизированная подпрыгивающая граната. Повреждения 5d-1 [2d] cr ex, вес 0.55 ф., дальность 30/440, стоимость $25. КЛ1

ВДГ-25 – дымовая граната. Повреждения 1d+1 [2d] cr ex и распыляет дым в радиусе 8 ярдов на 25 секунд, вес 0.5 ф., дальность 30/440, стоимость $15, КЛ3. См. HT171 «Smoke».

ВОГ-25 «Гвоздь» – газовая граната. Повреждения 1d+1 [2d] cr ex и распыляет слезоточивый газ в радиусе 8 ярдов на 20 секунд, вес 0.5 ф., дальность 30/440, стоимость $5, КЛ3. См. HT171 «Tear Gas».

АСЗ-40 – светозвуковая граната. Повреждения HT-2 aff (10 yd.), вес 0.5 ф., дальность 30/440, стоимость $5 КЛ3.

ВУС-25 – учебная граната. Повреждения 1d+1 (0.5) cr dkb, вес 0.5 ф., дальность 20/250, стоимость $2, КЛ3.

Наименование	Сс	Повр	Дальн	WPS	CPS	Заметки
Патроны для дробовиков калибра 12G 2.75”						
12G 2.75”	-	-	-	0.11	$0.50	Пластик
12G 2.75”	-	-	-	0.13	$0.70	Картон/Латунь
12G Картечь I	nx7	1d+3 pi	45/900	0.18	$0.70	
12G Картечь II	nx9	1d+1 pi	40/800	0.18	$0.70	
12G Картечь III	nx12	1d+1 pi	40/800	0.18	$0.70	
12G Картечь IVA	nx18	1d (0.5) pi-	35/700	0.18	$0.70	0 DR = 1 DR
12G Дробь №0000	nx50	1d-2 (0.5) pi-	25/500	0.18	$0.70	0 DR = 1 DR
12G Дробь №1	nx98	1d-3 (0.5) pi-	20/400	0.18	$0.70	0 DR = 1 DR
12G Дробь №5	nx234	1d-4 (0.5) pi-	15/300	0.18	$0.70	0 DR = 1 DR
12G Дробь №9	nx791	1d-5 (0.5) pi-	10/200	0.18	$0.70	0 DR = 1 DR
Соль 12G*	1	HT aff	10	0.18	$0.25	
Стрелки/MF 12G	nx20	1d+1 pi-	100/1200	0.11	$2.00	
Жакан 12G	1	5d pi++	100/1200	0.18	$0.70	
Винтовочные патроны						
5.45x39mm УС	-	x0.6	x0.6	0.024	x0.52	-2 к Слыш.

7.62x39mm УС	-	x0.6	x0.6	0.036	x0.78	-2 к Слыш.
Рассчитанные патроны 5.45x39мм для АК-74, АКС-74, АК-74М и ОЦ-12-2А						
5.45 ПС, 7Н6	-	4d+2 pi	440/3,000	0.023	$0.4	
5.45 ПП, 7Н10	-	3d+1 (2) pi-	440/3,000	0.023	$0.6	
5.45 БП, 7Н22	-	4d+2 (2) pi-	440/3,000	0.024	$0.8	
5.45 Т, 7Т3	-	4d+2 pi inc	440/3,000	0.023	$0.6	Трассеры (НТ175)
5.45 БТ, 7БТ4	-	4d+2 (2) pi- inc	440/3,000	0.022	$1.2	Трассеры (НТ175)
5.45 УС, 7У1	-	3d-1 pi	260/1,800	0.024	$0.52	-2 к Слыш.
Рассчитанные патроны 7.62x54R для СВД и трехлинейки**						
7.62 ПП, 7Н13	-	5d (2) pi-	1,000/4,200	0.048	$1.2	
7.62 БП, 7Н26	-	7d (2) pi-	1,000/4,200	0.048	$1.6	
7.62 Т, 7Т2	-	7d pi inc	1,000/4,200	0.049	$1.2	Трассеры (НТ175)
7.62 БТ, 7БТ1	-	7d (2) pi- inc	1,000/4,200	0.047	$2.4	Трассеры (НТ175)
7.62, 7Н1	-	7d pi	1,000/4,200	0.048	$1.6	+1 Точн.
7.62 СНБ, 7Н14	-	7d (2) pi-	1,000/4,200	0.048	$3.2	+1 Точн.

* Максимальная дистанция 10; не наносит урона, но любое попадание требует проверки ЗД цели (DR даёт бонус), результатом провала служит «умеренная боль» (B428). При критическом попадании цель получает ранение от пыжа на 1d-3(0.2) pi.

** Для ПКМ добавьте +1 к Повр, Дальн +100/+200.

Аксессуары к оружию

Глушители

ПБС-1

Прибор Бесшумной Стрельбы, советский надульный многокамерный глушитель расширительного типа, разработанный в НИИ-61 (ЦНИИточмаш) под штатное стрелковое оружие калибра 7.62x39mm советского пехотного взвода (автоматы семейства АК/АКС, СКС и РПД).

Не позволяет стрелять обычными патронами (глушитель попросту сломается), только дозвуковыми. Хватает на 90 выстрелов, -1 к Слышимости, $150, 1.1 ф. КЛ3

Прицельные приспособления

НСПУМ (1ПН58)

НСПУМ (Ночной Стрелковый Прицел Унифицированный Модернизированный) советский бесподсветный ночной оптический прицел, созданный для повышения эффективности стрельбы при естественной ночной освещенности из: АК серии Н, снайперских винтовок ВСС «Винторез» и СВД серии Н, РПК серии Н, ПКМ серии Н и РПГ-7Н2. Прибор разработан на НПО «Орион» (Москва) на основе стрелкового прицела НСПУ в рамках опытно-конструкторской программы «Попадание». Производство было налажено на Новосибирском приборостроительном заводе. Характеристики прицела позволяют уверенно распознать в ночных условиях ростовую фигуру человека на дистанциях вплоть до 300 м, а танк бортом — вплоть до 600 м.

Приближение x3.5, Night Vision 5, Acc+2, 3XS/90 hrs, -1 Bulk [ЛХ]. Дальтонизм (B127). Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $500, 4 ф. КЛ3.

ПСО-1

ПСО-1 (Прицел снайперский оптический) — один из основных прицелов советского и российского снайперского вооружения. Прицел был разработан в 1963 году специально для винтовки СВД. Конструктивной особенностью прицела стала очень удачная прицельная сетка, позволяющая снайперу быстро определять расстояние и брать необходимые горизонтальные поправки по ходу стрельбы, не вращая маховики. Прицел герметичен, наполнен азотом, что исключает запотевание оптики при перепаде температур. Работоспособен в интервале температур ± 50 °C.

Приближение x4, игнорирует -2 от темноты (1xXS на 100 hrs), Acc+2 [ЛХ]. Дальтонизм (B127). Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $300, 1.3 ф. КЛ3.

1ПН93 (-1 и -2)

1ПН93 «Малыш» — серия российских ночных прицелов, предназначенных для наблюдения за полем боя и ведения прицельной стрельбы в условиях плохой видимости. Серия разработана в 1990-х годах в ЦКБ «Точприбор», производитель ОАО «Новосибирский приборостроительный завод» (г. Новосибирск).

Приближение x3.7, Night Vision 5, Acc+2, XS/10 hrs, [ЛХ]. Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $750, 2 ф. КЛ3.

ПН23

Прицел ночного видения *ПН23-3 "Сарацин"* представляет собой малогабаритный прибор с ЭОПом 3-его поколения. Производство НПЗ (Новосибирский приборостроительный завод).

Приближение x3, Night Vision 7, Acc+1, XS/10 hrs, [RIS]. Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $4,500, 2 ф. КЛ3.

AN/PVS-4

AN/PVS-4 (англ. Army/Navy Portable Visual Search) — ночной оптический прицел и прибор ночного видения третьего поколения, созданный американской компанией Optic Electronic Corporation of Dallas.

Приближение x3.6, Night Vision 7, Acc+2, 2XS/20 hrs, [RIS]. Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $1,500, 3.62 ф. КЛ3.

AN/PVS-14

AN/PVS-14 (англ. Army/Navy Portable Visual Search) — портативный монокулярный прибор ночного видения разработки американской компании ITT, созданный для армии США в рамках оборонной программы Land Warrior. Имеется возможность использовать прибор закреплённым на боевом шлеме стандартов PASGT, Modular Integrated Communications Helmet или Lightweight Helmet.

Приближение x1, Night Vision 7, XC/15 hrs, [RIS]. Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $1,500, 0.78 ф. КЛ3.

AN/PVS-22

AN/PVS-22 (англ. Army/Navy Portable Visual Search) или полное наименование AN/PVS-22 (англ. Night Vision Sight, Individual Served Weapon) — ночной оптический прицел и прибор ночного видения третьего поколения.

Приближение x1, Night Vision 8, 2XC/40 hrs, [RIS]. Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145). Узкая область зрения (B151). $10,000, 1.9 ф. КЛ3.

Trijicon ACOG Mk II

Trijicon ACOG (англ. Advanced Combat Optical Gunsight) — серия армейских оптических прицелов для ведения огня из стрелкового оружия на среднюю дальность. Предназначен для использования с винтовками M16, M4, Mk 14 Mod 0 Enhanced Battle Rifle, FN SCAR, TAR-21 и др. Производится американской корпорацией Trijicon. Как правило устанавливается на стандартную планку Пикатинни.

Приближение 4x, игнорирует -1 от темноты, Acc+2 [RIS]. $1,500, 0.7 ф. КЛ3.

Кобра ЭКП-8-18

Прицел электронный коллиматорный "Кобра" (исполнение ЭКП-8-18) - коллиматорный прицел открытого типа. Прицел с подсветкой и оснащён электронной схемой управления яркостью свечения и переключения типов прицельных марок. В первую очередь прицел коллиматорный "Кобра" предназначен для повышения точности и скорости прицеливания из стрелкового оружия по различным целям, появляющимся на короткое время. Прицел обеспечивает возможность вести огонь в условиях естественной освещенности от сумерек до яркого солнечного дня. +1 к Навыку до 150 ярдов, игнорирует -2 от темноты, XS/70 ч. [RIS]. $400, 0.7 ф. КЛ3.

ПК-А

Белорусский коллиматорный прицел для лёгкого стрелкового оружия, разработанный специалистами минского предприятия «БелОМО». Устройство оптической системы прицела позволяет его использование в условиях плохой освещённости и ночью в комбинации с прибором ночного видения. +1 к Навыку до 300 ярдов, игнорирует -1 за Темноту. XS/50 ч. [ЛХ] $100, 0.4 ф. КЛ3. ЗД 9.

Тайга 2У

Прицел коллиматорный Тайга 2У, закрытого типа, предназначен для повышения эффективности прицеливания при стрельбе в условиях естественного освещения днем и в глубоких сумерках. +1 к Навыку до 300 ярдов, игнорирует -2 за Темноту. 2xXS/40 ч. [ЛХ или RIS] $250, 0.7 ф. КЛ3.

Нить-А

Российский бесподсветный универсальный коллиматорный прицел, разработанный для повышения эффективности прицельной стрельбы из автоматов семейства АК (АК74Н) в любое время суток. +1 к Навыку до 400 ярдов, игнорирует -2 за Темноту. Срок работы около 5 лет. [ЛХ] $150, 1 ф. КЛ3.

Голографические прицелы EOTech

Голографические прицелы открытого типа от компании EOTech. Плоское окно прицела имеет антибликовое покрытие, что уменьшает вероятность обнаружения стрелка. Большое поле обзора позволяет стрелку пользоваться периферическим зрением и мгновенно реагировать на появляющуюся угрозу. Характерной особенностью голографических прицелов EOTech является то, что его можно использовать при любой погоде - и в дождь, и в снег, и при сильном тумане. Прицельная марка будет отчетливо видна даже в том случае, если выходное окно окажется залепленным снегом или грязью или даже разбитым.

EOTech 510: +1 к Навыку до 300 ярдов, игнорирует -2 за Темноту. 1xXS/500 ч. [RIS]. $450, 0.6 ф. КЛ3.

EOTech 511: +1 к Навыку до 300 ярдов, игнорирует -2 за Темноту. 2xT/200 ч. [RIS]. $380, 0.7 ф. КЛ3.

EOTech 512: +1 к Навыку до 300 ярдов, игнорирует -2 за Темноту. 2xXS/1,000 ч. [RIS]. $500, 0.7 ф. КЛ3.

Weaver MRD

Микро коллиматорные прицелы, удобные для использования и легкие. +1 к Навыку до 50 ярдов. Т/2 года. [RIS]. Стоимость от $20 до $250, отличия главным образом в надежности (DR корпуса, качество линзы… в общем DR и ЗД), neg. КЛ3.

Переходник [ЛХ] на базу [RIS]

Специальный переходник с бокового крепления тип «ласточкин хвост» на базу располагающаяся над ствольной коробкой. Имеет одну позицию. $25, 0.3 ф.

Быстросъемное крепление [RIS]

Чтобы снять достаточно двух секунд (разжать крепление и снять планку). Цена и вес за 1 позицию. $10, 0.15 ф.

Еда

Радиоактивная пища вываривается с смесью специй и хилатирующих препаратов, при это выводится 99% радиации. Радиация от еды действует в течении 1к-3 дней, но минимум 1 день. Употребление в пищу сырого мяса мутантов скорей всего вызовет болезнь (бросок 1к: при 1-2 Трихинеллез, при 3-4 Бруцеллёз, при 5-6 нет заражения).

Мясо Плоти

Довольно популярный продукт в Зоне, мясо плоти имеет хороший вкус и большую пищевую ценность. Из куска мяса при нехитрых манипуляциях можно добыть немного животного жира, пригодного для смазки оружия. При употреблении сырым, организм поглощает 0.58 рад/день. Цена и вес за один прием. $10, 1.25 ф.

Мясо Кабана

Самое популярное мясо на территории Зоны Отчуждения. Весьма питательное и не сильно загрязненное. Из куска мяса при нехитрых манипуляциях можно добыть немного животного жира, пригодного для смазки оружия. При употреблении сырым, организм поглощает 0.64 рад/день. Цена и вес за один прием. $20, 1 ф.

Мясо Слепого пса

Мясо мутировавшей слепой собаки многие сталкеры используют как дешевую альтернативу наиболее популярному мясу кабана. Ученые уже достаточно много провели исследований над принесенными сталкерами образцами, поэтому спрос как таковой на такие куски мяса упал. Из куска мяса при нехитрых манипуляциях можно добыть немного животного жира, пригодного для смазки оружия. При употреблении сырым, организм поглощает 0.2 рад/день. Цена и вес за один прием. $10, 1.5 ф.

Мясо Псевдособаки

Мясо псевдособаки - весьма диетический продукт в Зоне. Довольно вкусное, с большой пищевой ценностью, сталкеры часто выбирают его в прожаренном виде. Может заинтересовать ученых. Из куска мяса при нехитрых манипуляциях можно добыть немного животного жира, пригодного для смазки оружия. При употреблении сырым, организм поглощает 0.26 рад/день. Цена и вес за один прием. $2.25, 1.5 ф.

Мясо Кровососа

Мясо кровососа весьма вязкое и тягучее, поэтому непригодно для еды. Хоть кровососы и являются смертельными чудовищами, цена на их мясо не особо высока из-за ограниченного применения. Может заинтересовать ученых. Из куска мяса при нехитрых манипуляциях можно добыть немного животного жира, пригодного для смазки оружия. При употреблении сырым, организм поглощает 0.54 рад/день. Цена и вес за один прием. $100, 0.75 ф.

Мясо Снорка

По общепринятому мнению, снорки мутировали из людей, поэтом употреблять их мясо в пищу считается людоедством и весьма аморально. Тем не менее, некоторые группировки, такие, как бандиты и наемники, включают такого рода мясо в рацион своих бойцов, тем самым как бы проявляя превосходство над другими группировками. Может заинтересовать ученых, которые найдут ему более лучшее применение. При употреблении сырым, организм поглощает 0.4 рад/день. Цена и вес за один прием. $200, 0.75 ф.

Мясо Химеры

Химерой принято называть одно из самых опасных существ, поэтому её мясо высоко ценится сталкерами-ветеранами, которые готовы купить его за весьма внушительную цену. Но немногие признают, что мясо химеры чем-то отличается по вкусу от мяса кабана. Может заинтересовать ученых. Кроме того, из него можно получить животный жир лучшего качества, доступного в Зоне, который можно с легкостью использовать для эффективной смазки оружия. При употреблении сырым, организм поглощает 0.66 рад/день. Цена и вес за один прием. $500, 1 ф.

Мясо Тушкана

Дешевая и часто встречаемая пища, которая, как поговаривают сталкеры, укрепляет сердечную мышцу будучи приготовленной на огне. Может заинтересовать ученых. При употреблении, организм поглощает 0.12 рад/день. Цена и вес за один прием. $5, 1.5 ф.

ИРП-Б / Укр.Рацион

Индивидуальный рацион питания, боевой. Цена и вес за 5 приемов. Так же содержит: Витамины, Обеззараживающие таблетки, 4х таблеток сухого спирта, консервный нож, ложку, спички и салфетки. $15, 3 ф.

ИРП-П

Индивидуальный рацион питания, полевой. Цена и вес за 5 приемов. Так же содержит: Витамины, 3х таблеток сухого спирта, консервный нож. Необходима 3 кварта воды для напитков. $10, 3.25 ф.

ИРП-У

Индивидуальный рацион питания, усиленный. Дополнительное содержимое, как и у ИРП-Б. Цена и вес за 7 приемов. $20, 1.5 ф.

MRE

Meal, Ready-to-Eat (MRE) — самый употребляемый в ВС США индивидуальный паёк. Имеется 24 варианта меню, предназначен для использования в течение 21 суток после развертывания в боевых условиях. Рационы упакованы в пакет из толстого пластика песочного цвета размерами 25×15×5 сантиметров. На нём указан номер меню (всего их двадцать четыре) и название основного блюда. Цена и вес за 2 приема. Так же содержит: пакет беспламенного нагревания (нужно немного воды), напитки (нужно 1 кварта воды). $5, 1.5 ф.

FSR

First Strike Ration (FSR) — предназначен для питания военнослужащих, выполняющих задачи в отрыве от подразделения, в условиях обуславливающих повышенную физическую нагрузку и интенсивное перемещение. Цена и вес за 4 приема. $10, 2.25 ф.

LRP

Long Range Patrol (LRP) — предназначен для питания военнослужащих действующих в отрыве основных сил при проведении длительных операций с интенсивным передвижением. Основное блюдо рациона находится в засушенном виде. Потребителями LRP в основном являются силы специальных операций и морская пехота. Паёк упаковывается в светло-коричневый пакет. Для приготовления основного блюда требуется 1 пинта воды, для напитков 1-2 пинты. Цена и вес за 3 приема. $10, 2.25 ф.

MCW

Meal Cold Weather (MCW) — предназначен для питания военнослужащих, действующих в условиях с пониженной температурой в отрыве основных сил при проведении длительных операций с интенсивным передвижением. Основное блюдо рациона находится в замороженном виде. Потребителями MCW в основном являются силы специальных операций и морская пехота. Паёк упаковывается в белый пакет. Для приготовления необходимо 2 пинты воды. Цена и вес за 4 приема. $10, 2.25 ф.

Медицинские препараты

Анабиотик

Опасный, экспериментальный препарат, парализующий центральную нервную систему, но позволяющий пережить Выброс вне укрытия. В случае успеха в приёме препарата после Выброса может наступить головокружение, тошнота, потеря сознания и другие побочные эффекты. При частом употреблении разрушает нервную систему, что может привести к смерти либо к превращению в зомбированного.

Через 3Д-10 минут персонаж теряет сознание, при этом дает возможность пережить выброс. После выброса персонаж приходит в сознание, при этом персонаж будет страдать от Кашля и чиха и Тошноты (B428) в течении нескольких часов. После 3Д-7 приемов в течении месяца превратит персонажа в зомби. $1000, 0.1 ф.

Пси-блокада

Препарат, ослабляющий воздействие пси-излучения. Очень частое применение или передозировка отрицательно сказывается на работе мозга. Употребляется сталкерами во время вылазок в психически опасные зоны и при борьбе с такими мутантами, как контролёр и пси-собака.

Предоставляет бонус +10 к ПЗ. На время действия препарата персонаж также получает недостаток Безрадостный (В141). Время действия – 1к часов, каждая доза в течении дня длится в два раза меньше. Препарат наркотический – к нему можно Пристрастится (Дешевый, Вызывает сильное привыкание, Легальный) [-10] если принять больше ЗД-7 доз в день. Одна пластинка с 10 дозами – $550, 0.1 ф.

Барвинок

Медицинский препарат, способствующий ускоренной свертываемости крови и заживлению ран. Одна доза останавливает кровотечение и восстанавливает 1 ЕЖ в течении 1к+4 секунд. Повторные дозы в течении 24 часов требуют «броска активации» - бросок ЗД+4, с -1 за каждую следующую дозу после второй. Одна пластинка с 10 дозами – $500, 0.1 ф.

Радиопротектор

Защитный препарат, ослабляющий радиационное воздействие на организм. В общих чертах безопасен. Не вызывает привыкания. Употребляется перед вылазками в районы с высоким радиационным фоном. Предоставляет на 2к*2 часов преимущество Устойчивость к радиации 2. Пластинка с 2-я дозами – $200, 0.1 ф.

Если наркотик указанный ниже дает эффект, который уже есть у персонажа, то они не складываются, а выбирается наиболее сильный. Ко всем инъекциям очень легко пристрастится – ЗД-10 использований в день после первой дозы.

Инъекция «Шанс»

Восстанавливает 1 ЕЖ за 1 ЕУ, дает +1 на все броски ЗД чтобы остаться в сознании и при проверках на смерть, дает +1 к проверкам страха на (25-ЗД)х2 мин. $75, КЛ 2.

Инъекция «Убийца»

Дает Высокий болевой порог, Трудно Убить 2, Трудно лишить сознания 2, Бесстрашие 2, Удаляет Пацифизм и добавляет Кровожадность. Действует (25-ЗД) мин. Если пристрастится, то перманентно удаляет недостаток Пацифизм, а также добавляет недостаток Кровожадность. $90, КЛ 2.

Инъекция «Берсерк»

Дает Высокий болевой порог, Иммунитет к страху, Боевые рефлексы, Трудно Убить 2 и Трудно лишить сознания 2, Неистовство (12). Действует (25-ЗД) мин. Если пристрастится, то недостаток Неистовство становится постоянным. $150, КЛ 2.

Инъекция «Силач»

+1 СЛ (без ЕЖ) за дозу. Чтобы сработала необходим бросок ЗД+1 (-1 за каждую дополнительную дозу). Действует 10к минут, после чего -1кЕУ. Чтобы пристрастится, нужно втрое больше доз чем обычно, а в случае пристрастия добавляет недостаток Вспыльчивость. $25, КЛ 2.

Инъекция «Варяг»

Восстанавливает 1к ЕУ и 1к-3 ЕЖ в течении 1 минуты (но как минимум 1 ЕУ в первую секунду), останавливает кровотечение. Каждая следующая доза требует броска ЗД на срабатывание (успешный бросок - как обычно, проваленный – только половинный эффект, критический провал - не подействовало). $150, КЛ 2

Инъекция «Феникс»

Восстанавливает 3к ЕЖ за 1к секунд, каждое восстановленное ЕЖ «стоит» 1 ЕУ. Повторное использование в течении недели может привести к Сердечному приступу (В429), чтобы избежать - сделайте бросок ЗД (-2 за каждую дополнительную дозу). $750, КЛ 2.

Приборы ночного виденья (ПНВ)

ПНО-1

Пассивные ночные окуляры. Для полноценной работы требует инфракрасное излучение (НТ47). Приближение x1, Night Vision 2, 4xXS/10 hrs. Узкая область зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $100, 2 ф.

1ПН74

Очки ночного виденья. Приближение x1, Night Vision 6, 2xXC/12 hrs. Узкая область зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $500, 1.6 ф.

AN/PVS-7

Очки ночного виденья. Приближение x1, Night Vision 7, 2xXC/80 hrs. Узкая область зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $1,500, 1.4 ф.

ПНВ-57Е

Очки ночного виденья. Приближение x1, Night Vision 5, S/10 hrs. Узкая область зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $250, 4 ф.

ПН 20К

Очки ночного виденья. Приближение x1, Night Vision 6, T/10 hrs. Узкая область зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $750, 0.9 ф.

ПН-14К

Очки ночного виденья. Приближение x1, Night Vision 7, XS/10 hrs. Узкая область зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $2,000, 2 ф.

AN/PVS-31

Приближение x1, Night Vision 9, XC/12 hrs (можно установить дополнительный блок питания (2XS/24hrs, +25$, +0.3 lbs)). Нет периферического зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $15,000, 1.7 ф.

AN/PVS-21

Приближение x1, Night Vision 9, XC/12 hrs. Нет периферического зрения (В151). Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $20,000, 1.7 ф.

AN/AVS-10

Приближение x1, Night Vision 9, XC/15 hrs. Дальтонизм (В127), Нет восприятия глубины (В145). $40,000, 1.7 ф.

Контейнеры

Односекционный контейнер для артефактов

Одна секция для подключения Артефакта. Можно установить антирадиационный щит с СЗ 10, вес x5, Стоимость + $50. $250, 1 ф. КЛ3.

Двухсекционный контейнер для артефактов

Две секция для подключения Артефакта. Можно установить антирадиационный щит с СЗ 10, вес x5, Стоимость + $75. $400, 2 ф. КЛ3.

Свинцовый контейнер

Обычный свинцовый контейнер с герметичной крышкой. СЗ 2, $10, 6 ф. КЛ4, +100% к стоимости и весу за каждые +1 к СЗ.

СРСА мод Ч-1-1

СРСА Ч - Система Распространения Свойств Артефакта модификация Чернобыль n - число блокируемых свойств m - максимальное количество одновременно задействованных артефактов. Продвинутая альтернатива обычным контейнерам для артефактов. Блокирует одно из свойств Артефакта (на выбор, при покупке) и радиацию. (Максимум артефактов - 1). $6,000, 8 ф. КЛ3.

СРСА мод Ч-1-2

Блокирует одно из свойств Артефакта (на выбор, при покупке) и радиацию. (Максимум артефактов - 2). $12,000, 8 ф. КЛ3.

СРСА мод Ч-2а-3

Блокирует два свойства Артефакта (на выбор, при покупке) и радиацию. (Максимум артефактов - 3). $12,000, 4 ф. КЛ3.

СИА-1

СИА - Система Изоляции Артефактов - 1 артефакт. Наиболее продвинутый контейнер для артефактов. Блокирует все отрицательные свойства артефакта. (Максимум артефактов - 1). $65,000, 2 ф. КЛ3.

КИдА-1П

КИдА-1П – Контейнер Изоляционный для Артефактов – 1 (модификация) П (портативный). Блокирует все свойства артефакта. Продвинутая замена свинцовому контейнеру. Вмещает в себя до 4х артефактов. $2,000, 20 ф. КЛ3.

КИдА-1М

КИдА-1П – Контейнер Изоляционный для Артефактов – 1 (модификация) М (мобильный). Блокирует все свойства артефакта. Продвинутая замена свинцовому контейнеру. Вмещает в себя до 40х артефактов. $9,500, 260 ф. КЛ3.

КИдА-1С

КИдА-1С – Контейнер Изоляционный для Артефактов – 1 (модификация) С (стационарный). Блокирует все свойства артефакта. Продвинутая замена свинцовому контейнеру. Вмещает в себя до 80х артефактов. $20,000, 600 ф. КЛ3.

Защитное снаряжение

В данной версии были возвращены готовые комбинезоны (как в компьютерной игре), но качественно изменен подход к оцифровке. Отдельные элементы экипировки – были убраны за ненадобностью и сложностью балансировки. Однако некоторые элементы, в случае острой необходимости, с разрешения Мастера, могут быть использованы (например, определенные бронежилеты, плэйт-кэрриеры).

Защита предоставляется двумя элементами экипировки, такими как: Защита головы (а также Органов дыхания и Зрения) и готовыми Комбинезонами (бронекостюмами) - защищающие большую часть тела. Это такие комбинезоны как Заря, Берилл-5М и прочее.

Для того чтобы создать собственный комбинезон необходимо использовать правила для Новых разработок (В473) задавая желаемые характеристики и совмещая другое снаряжение (например, контейнеры для артефактов) или используя чертежи, купленные у торговцев или найденные во время приключений. Также будет логичным использовать правила по комбинации гаджетов из НТ и по конструированию брони из Пирамиды 3-85. И конечно же последнее слово за Мастером.

Все комбинезоны (и бронекостюмы) ограничивают ЛВ на уровень умения Скафандр (Костюм химзащиты), а каждый костюм считается за «знакомство». Для экзоскелета – используется умение Скафандр (Боевой скафандр).

Костюм может быть одет за 2/3 времени, например, не застегивая ремни и не регулируя посадку, но он может быть менее удобен. Для быстро одетого костюма Мастер должен дать штраф -1 к ЛВ, пока все необходимые манипуляции не будут завершены. Кроме того, быстро одетый костюм не

будет герметичен, если это предусматривается конструкцией костюма (требуется бросок умения Скафандр чтобы избежать этого). Как правило, чтобы снять надежно закрепленный костюм необходима половина времени. Успешный бросок умения Солдат позволит быстро одеть бронекостюм полностью или только защитный комбинезон (см. таблицу) без штрафов к ЛВ, а также без проблем с герметичностью.

В случае изменения DR (того, что от всего защищает; считать только DR на Торсе) на 3/6/9 и т.д. увеличивается защита от окружающей среды (BR и TCR) на +1/+2/+3 и т.д. соответственно, а СЗ на +0.1/+0.2/+0.3 и т.д.

При использовании шлемов и противогазов, а также дополнительных приспособлений, предоставляющих TCR – просто добавьте значение к общей статистике защит. Все противогазы (без фильтра) имеют TCR+1, но не считаются полноценной защитой (не предоставляются Фильтрация воздуха, Иммунитет к раздражителям слизистой оболочки, и Нет обоняния/вкуса).

Улучшения костюмов, указанные тут – типовые, можно заказывать (стоимость и сроки на усмотрения Мастера) усовершенствованные версии типовых улучшений (например, повышенный DR бронепластин) или заказать или изобрести собственное улучшение по правилам Новых разработок (В473).

Контейнеры для артефактов – модули – устанавливаются только в костюмы где для них установлены специальные крепления. Односекционные и двухсекционные используют одно крепление (некоторые костюмы имеют встроенный односекционный – его можно заменить на двухсекционный, или наоборот).

Характеристики защитного снаряжения

Для ремонта элементов снаряжения используются правила по Ремонту (В484), используйте умение Оружейник (Личная броня) или, для экзоскелета, Оружейник (Боескафандры) для ремонта защитного снаряжения.

Если ЕЖ элемента снаряжения опустится ниже 0 – все защитные характеристики делятся 10, а также делается бросок ЗД элемента защиты чтобы избежать разрушения элемента снаряжения. При -ЕЖ*5 – элемент снаряжения полностью бесполезен. Если ЕЖ для предмета не определенно тут – используйте Таблицу ЕЖ предметов (В558). Если у большей части (торс и еще один элемент, или половина от общего количества всех элементов) костюма меньше половины ЕЖ – Персонаж получает -1 к ЛВ.

По умолчанию все элементы защиты – Огнестойкие (В433).

Burn Resistant (BR)
rev1-4, Термозащита

BR показывает максимальную температуру, от которой она эффективно защищает (см. таблицу соотношения BR к температуре). Также этот показатель указывает на защиту от электричества (иногда можно встретить запись с разделением («/»), в таком случае – первая цифра – защита от огня и температуры, вторая – от электричества).

За каждый уровень температуры, которая превышает соотв. BR, уменьшите эффективный ЗД на 2, если температура попадает в промежуток - округляйте до ближайшего значения.

Таблица примерного соотношения BR к температуре

BR	Температура в F	BR	Температура в F
0	100	12	2600
1	400	15	3000
3	800	18	3600
6	1400		
9	2000		

Toxic-corrosive resistant (TCR)
Rev.1-4, Химзащита

Указывает защиту от химических аномалий (и, конечно же, от кислот и щелочей).

Степень защиты (СЗ)
Rev.1-4, Радиозащита

Степень защиты от радиации. Этот показатель указывает на делитель получаемой радиации, подробнее по поводу радиации и эффектов от нее – В435-436. СЗ от нескольких предметов складываются доли (например, сложив СЗ 1.1 и 1.2 получим не 2.3, а 1.3, или, например, СЗ 1.1. + 2.3 будет равно 2.4, а не 3.4).

Пси защита (ПЗ)

Пси защита – показывает на бонус к Воли, при бросках сопротивления от психоники (излучение и психонические способности), а также это СП против пси-вреда.

Универсальные улучшения

1. **Огнестойкие материалы** – используются специальные огнеупорные материалы или совершается пропитка антипиренами для повышения огнестойкости защитных приспособлений. BR+2/0, а также повышает уровень огнестойкости на уровень выше (В433). +0.5 CF.
2. **Усиленный** – используются надежные, долговечные материалы или шьется в несколько слоев. ЗД+1, Вес x1.1. +1 CF.
3. **Дешевый** – Используются старые материалы или более тяжелые материалы. ЗД-1 или вес x1.2. -0.5 CF.
4. **Б/У –** Универсальный модификатор для не нового снаряжения. Стоимость от x0.1 до x0.8. Обычно уменьшается показатель ЗД, но детали остаются за Мастером.

Список Комбинезонов

Плащ
Вес: 17.1 ф. Стоимость: $1,410 КЛ4

Длинный мягкий плащ совмещенный с простым защитным костюмом и бронежилетом скрытого ношения. Чаще всего используется в связке с противогазом. Также встроен односекционный контейнер для артефактов.

Защита от окружающей среды: BR: 3 TCR: 1 СЗ: 1 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Стальные пластины. DR+3 (Торс). $150. 9 ф.
2. Утолщенные вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Вшитая кольчужная рубаха. DR +3/1* (Торс, cut/cr). $40. 10 ф.

1. Прорезиненная подкладка. DR+1, ЗД+1. $10. 3 ф.
    a. Брезентовый плащ. TCR+1, BR+1. $50. 2 ф.
    b. Пропитка антипиренами. BR+2/0. $50

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	Плащ	Полный костюм, кроме лица	spec.	$1,410	17.1	10	20	72
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$150	3	10	12	42
8	Бронежилет	Торс	7/2*†	$400	5	10	14	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	7/2*†	$40	0,5	10	6	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	7/2*†	$180	2.3	10	10	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	7/3††	$40	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	7	$200	3	10	12	6
8	Ботинки	Стопы	10/1‡	$150	2	10	12	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Плотный плащ
Вес: 29.4 ф. Стоимость: $2,450 КЛ4

Длинный плотный плащ совмещенный с простым защитным костюмом и легким армейским бронежилетом. Чаще всего используется в связке с противогазом. Также встроен односекционный контейнер для артефактов.

Защита от окружающей среды: BR: 3 TCR: 1 СЗ: 1 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Поликарбонатные пластины. DR+3 (Торс). $90. 8.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).
2. Утолщенные вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Керамические пластины. DR +8 (Торс). $280. 11.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Замена уплотнителей на более легкие, полимерные. $200. -8 ф.
    a. Магниевые вставки. BR+2/0. $50. 2 ф.
    b. Пластиковые вставки. TCR+1, BR+0/2. $50. 2 ф.
2. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0,1. $100.

1. Самодельные автоинъекторы. 4 слота для инъекций. Активируются при выбросе адреналина или вручную. ЗД 8. $200. 0.1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Вшитая разгрузка. На 15 ф. $50. 0.5 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	Плотный плащ	Полный костюм, кроме лица	spec.	$2,450	29.4	10	20	72
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$150	3	10	12	42
8	Бронежилет	Торс	14/3†	$790	10	10	18	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	14/3†	$80	1	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	10/3*†	$210	2.3	10	10	6
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	10/3†	$260	3.2	10	10	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$80	0.4	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	10/3†	$280	3.5	10	12	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Бронекостюм «Берилл-5М»
Вес: 36 ф. Стоимость: $4,080 КЛ3

Модифицированный для работы в условиях Зоны армейский «Берилл-5М». В составе: бронежилет серии ПС5 с бериллиевым напылением и специальный защитный костюм СК-А3-1/м.2. Предназначен для проведения штурмовых операций в областях с повышенным радиационным фоном, но малоэффективен в условиях высокой аномальной активности. Установка контейнеров для артефактов не предусмотрена. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 9 TCR: 3 СЗ: 1.2 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
2. Алюминиевый каркас. $500. -5 ф.
3. Внешний керамический слой. DR+8 (Торс). $3,360. 7 ф. (полу-разрушаемые пластины).

4. Усиленная титаново-бериллиевая матрица. DR+8 (Торс). $11,200. 9 ф.

1. Защитные вставки из полимеров. ЗД+1. $40. 3 ф.
2. Резиновый костюм. -1 ЕУ при работе в бронекостюме. $150. 3 ф.
3. Термоизоляция из константана. BR+2. $1,000. 1 ф.
4. Защитный костюм СБК-РКгЦ.М.II. TCR+3, СЗ+0,3. $2,500. 3 ф.

1. Комплекс «Доктор». 2 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 10. $1,000. 1 ф.
2. Система креплений для распределения массы. Дополнительная разгрузка на 15 ф. -1 ЕУ при работе в бронекостюме. $200. 2 ф.
3. Установка системы креплений для модулей (контейнеры для артефактов). +2 крепления. $500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	Берилл-5М	Полный костюм, кроме лица	spec.	$4,080	36	10	20	81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$350	6	10	12	42
8	Бронежилет	Торс	24/9†	$2,050	10	10	18	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	24/9†	$210	1	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	14/3	$300	3.5	10	13	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	10	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	14/3†	$360	4.5	10	13	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	14/3†	$400	5	10	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон «Заря»
Вес: 30.3 ф. Стоимость: $3,190 КЛ4

Производимый народными умельцами, комбинезон представляет собой сочетание двухслойной прорезиненной ткани с плексигласовой прокладкой и встроенного бронежилета. Несмотря на то, что бронежилет пробивается даже пистолетной пулей, костюм очень распространён из-за дешевизны и широких возможностей для улучшения. Оснащён встроенным двухсекционным контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 15 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 9 TCR: 6 СЗ: 1.2 ПЗ: 0

Схема улучшений:
1. Поликарбонатные пластины. DR+3 (Торс). $90. 8.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).
2. Утолщенные вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Керамические пластины. DR +8 (Торс). $280. 11.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Замена уплотнителей на более легкие, полимерные. $200. -8 ф.
    a. Магниевые вставки. BR+2/0. $50. 2 ф.
    b. Пластиковые вставки. TCR+1, BR+0/2. $50. 2 ф.
2. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0.1. $100.

1. Самодельные автоинъекторы. 4 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 8. $200. 0.1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Вшитая разгрузка. На 15 ф. $50. 0.5 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	Комбинезон «Заря»	Полный костюм, кроме лица	spec.	$3,190	30.3	10	20	72
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$400	3.5	10	12	42
8	Бронежилет	Торс	14/5†	$950	7.9	10	16	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	14/4†	$100	0.8	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/4†	$300	2.5	10	12	6
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	12/3†	$310	3.8	10	13	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	12/3†	$350	4.5	10	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон «Ветер свободы»
Вес: 22,1 ф. Стоимость: $4,160 КЛ4

Предельно облегчённый костюм сталкера, производимый ремесленниками группировки «Свобода». Для пошива используется ткань, обработанная составом «Горизонт», который значительно повышает защитные свойства в условиях аномальной активности. Оснащён встроенным двухсекционным контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 9 TCR: 6 СЗ: 1.1 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Поликарбонатные пластины. DR+3 (Торс). $90. 8,5 ф. (полу-разрушаемые пластины).
2. Утолщенные вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Керамические пластины. DR +8 (Торс). $280. 11.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).
4. Обработка составом «Суверен». ЕЖ (всего)х2. $1,000.

1. Замена уплотнителей на более легкие, полимерные. $200. -8 ф.
    a. Магниевые вставки. BR+2/0. $50. 2 ф.
    b. Пластиковые вставки. TCR+1, BR+0/2. $50. 2 ф.
2. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0.1. $100.

1. Система креплений. Дополнительная разгрузка на 15 ф. $50. 0.5 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Встроенный рюкзак. На 15 ф.+ гидратор на 1 галлон $100. 0.5 ф.
4. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +2. $250. 1 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	«Ветер Свободы»	Полный костюм, кроме лица	spec.	$4,160	22.1	10	21	72
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$750	2	10	10	42
8	Бронежилет	Торс	14/5†	$1,180	6	10	14	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	14/5†	$120	0.6	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/5†	$360	1.3	10	8	6
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	12/5†	$460	2.3	10	10	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	12/5†	$510	2.6	10	12	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.

†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон «Страж свободы»
Вес: 36 ф. Стоимость: $6,160 КЛ4

Производимый ремесленниками группировки «Свобода» усиленный комбинезон сталкера. Средний армейский бронежилет плюс накладные усиливающие циркониевые элементы дают неплохую защиту от автоматных пуль и осколков на различных дистанциях. Материал костюма состоит из двух слоев: специально обработанной кожи и ткани с асбестовой нитью. Для защиты от малых аномальных воздействий ткань костюма пропитана составом «Суверен». Оснащён контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 12 TCR: 9 СЗ: 1.4 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Алюминиево-титановый каркас. $2,000. -6 ф.
2. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Внешний керамический слой. DR+15 (Торс). $1,600. 16 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Замена дефектных узлов и усиление слабых мест. TCR+1, BR+0/1, СЗ+0.1. $1,000. 0.1 ф.
2. Противорадиационный щит из оргстекла. СЗ+0.2. $500. 5 ф.
3. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0.1. $100.
4. Изоляционный костюм с никель-магниевыми вставками. BR+2. $1,000 4 ф.

1. Комплекс «Марафонец». -2 ЕУ при работе в костюме, +2 ЗД при беге. $5,000. 4 ф.
2. Система антиэлектрической защиты «Скат». BR+0/4. $2,500. 3 ф.
3. Дополнительный каркас с креплениями для модулей. +3, ЗД+1 (костюму). $2,500. 3 ф.
4. Дополнительные крепления на каркас. +2. $500. 1 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	Страж Свободы	Полный костюм, кроме лица	spec.	$6,160	36	10	20	81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$1,250	6	10	14	42
8	Бронежилет	Торс	25/10†	$2,100	10.5	10	18	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	25/10†	$210	1.1	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/5†	$360	3.5	10	13	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	10	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	14/5†	$530	2.7	10	13	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	14/5†	$1,050	5.2	10	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

ПС5-М «Универсальная защита»
Вес: 24 ф. Стоимость: $2,540 КЛ3

Современная модель комбинезона «Долга». Больше подходит новобранцам из сталкеров, которые привыкли к относительно лёгким костюмам. В отличие от серии ПС3, обеспечивает хорошую защиту от аномального воздействия и при этом способен остановить пистолетную пулю и некоторые автоматные пули. Контейнеры для артефактов не предусмотрены, зато возможна установка различных вспомогательных систем, значительно улучшающих костюм. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 6 TCR: 3 СЗ: 1 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Кевларовые пластины. DR+10/3 (Торс, cut pi/все остальное). $680. 5.6 ф.
2. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Керамические пластины. DR+13 (Торс). $1370. 13.65 ф. (полу-разрушаемое).

1. Амортизирующие вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
2. Замена ткани и уплотнителей на более легкие, полимерные. $200. -8 ф.
3. Резиновый костюм. -1 ЕУ при работе в бронекостюме. $150. 3 ф.

1. Встроенный рюкзак. 15 ф +гидратор на 1 галлон. $100. 0.5 ф.
2. Самодельные автоинъекторы. 4 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 8. $200. 0.1 ф.
3. Система жизнеобеспечения «Варяг». Создана для работы с специальными препаратами-инъекциями. Работает в двух режимах (автоматический или ручной). 4 слота для инъекций типа «Варяг». После активации восстанавливает 1к ЕУ и 1к-3 ЕЖ в течении 1 минуты (но как минимум 1 ЕУ в первую секунду), останавливает кровотечение. $7,500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ПС5-М	Полный костюм, кроме лица	spec.	$2,540	24	10	24	72
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$250	2.7	10	12	42
8	Бронежилет	Торс	14/4†	$950	7.9	10	16	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	14/4†	$95	0.8	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/4†	$85	0.7	10	8	6
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	12/4†	$370	3.1	10	12	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	12/4†	$410	3.5	10	13	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

ПСЗ-9д «Броня Долга»
Вес: 48ф. Стоимость: $7,270 КЛЗ

Производится одним из оборонных киевских НИИ на заказ группировки «Долг». Используется бронежилет спецназа серии ПСЗ-9, приспособленный для использования в условиях Зоны. Способен защитить от автоматной пули, но очень громоздок и почти не обеспечивает защиту от аномальных воздействий. Установка контейнеров для артефактов не предусмотрена, зато возможно оснащение различными вспомогательными системами. Есть встроенная разгрузка на 35 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 6 TCR: 3 СЗ: 2 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Замена металлических частей карбоновыми. $1,000. -10 ф.
    a. Сегментированная защита. +6 (Живот). $1,150. 3 ф.
    b. Дополнительные алюминиево-титановые пластины. +6 (Торс). $2,100, 8.4 ф.
        i. Комбинированная защита. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
        ii. Защитное покрытие из кристаллов сапфиров. DR+3 (Торс). $5,000. 1 ф.

1. Силиконовые амортизаторы. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
    a. Свинцовые вставки. СЗ+0,2. $100. 10 ф.
    b. Резиновый костюм. -1 ЕУ при работе в бронекостюме. $150. 3 ф.
2. Бронежилет «Вторая кожа». DR+1 (Торс), TCR+1. $250. 1 ф.

1. Комплекс «Доктор». 2 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 10. $1,000. 1 ф.
2. Комплекс фильтрации ядов. TCR+1, +3 ЗД против ядов. $1000. 1 ф.
3. Система жизнеобеспечения «Варяг». Создана для работы с специальными препаратами-инъекциями. Работает в двух режимах (автоматический или ручной). 4 слота для инъекций типа «Варяг». После активации восстанавливает 1к ЕУ и 1к-3 ЕЖ в течении 1 минуты (но как минимум 1 ЕУ в первую секунду), останавливает кровотечение. $7,500. 2 ф.
4. Автоматический инъектор «Ярость». Работает с любыми инъекциями. 4 слота инъекций. Активируется автоматически по заданным параметрам или вручную. $1,500. 1ф.
5. Гемоглобиновый инъектор. Останавливает кровотечение в течении 1к+2 секунд. 4 слота инъекций. 4 применения, замена картриджа – $10. $500. 0.1 ф.
6. Система восстановления «Феникс». Работает с инъекциями типа «Феникс». 2 слота инъекций. $2500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ПСЗ-9д	Полный костюм, кроме лица	spec.	$7,270	48	10	28	84
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$400	5.2	10	14	42
8	Бронежилет	Торс	36/14†	$2,100	10	10	18	3
8	+Керамические плиты	Грудь	20	$1,600	15.8	10	20	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	36/14†	$260	1.1	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	14/6†	$450	1.5	10	9	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	10	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	25/10†	$790	3.2	10	12	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	36/14†	$1,260	5.2	10	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон «Сева»
Вес: 39.5 ф. Стоимость: $9,765 КЛ2

Производимая в одном из киевских оборонных НИИ альтернатива кустарным комбинезонам сталкеров. Хотя встроенный бронежилет способен остановить только пистолетную пулю, система защиты от аномальных воздействий и радиации по праву считается непревзойдённой. Возможность модернизации, замкнутая система дыхания и *два* встроенных односекционных контейнера для артефактов сделали эту модель популярной среди опытных сталкеров. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 12 TCR: 18 СЗ: 3.5 ПЗ: 9
Другие характеристики: Встроенное ПНВ (Night Vision 7, XC/10 hrs). Защищенное зрение (против обычного яркого света), Защищенный слух, встроенный баллон с сжатым воздухом (7 ф., $100, 20 минут работы (см. Дыхательные аппараты на сжатом воздухе)), встроенное радио (XS/10 часов, 2 мили) и гарнитура.

Схема улучшений:
1. Керамические пластины. DR+8 (Торс). $3,360. 7 ф. (полу-разрушаемые пластины).
2. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Дополнительные керамические пластины. DR+8 (Торс). $3,360. 7 ф. (полу-разрушаемые пластины).
4. Замена металлических деталей на полимерные. $750. -10 ф

1. Изоляция из константана. BR+0/2. $500. 2 ф.
2. Термозащита из стекловолокна. BR+2/0. $750. 2 ф.

3. Полимерный костюм с висмутовыми вставками. TCR +1, BR+2/0. $2500. 4 ф.
4. Жилет со свинцовой сеткой. СЗ+0,2, BR +0/2. $500. 10 ф.

1. Встроенная система терморегуляции на основе артефактов. ЕУ+1, +60F° к двум границам комфортной температуре. $7500. 1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.

1. Система пылезащиты. TCR+3, СЗ+0.3. 500$. 0.1 ф.
2. Пси-стимулятор «Оракул». ПЗ+2. $2500. 2 ф.
3. Система жизнеобеспечения «Варяг», облегченная версия. Создана для работы с специальными препаратами-инъекциями. Работает в двух режимах (автоматический или ручной). 2 слота для инъекций типа «Варяг». После активации восстанавливает 1к ЕУ и 1к-3 ЕЖ в течении 1 минуты (но как минимум 1 ЕУ в первую секунду), останавливает кровотечение. $7,500. 1 ф.

1. Установка экранирующего покрытия. ПЗ+2. $1500. 1 ф.
    a. Установка защитного купола. ПЗ+2. $3000. 1 ф.
    b. Система охлаждения «Ионный ветер». ЕУ+1. $3500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	«Сева»	Все	spec.	$9,765	39.5	10	25	93
8	«Заслон»	Голова	6	$500	6	10	14	12
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	1*	$5,000	12	10	18	42
8	Бронежилет	Торс	25/10†	$1,750	7	10	16	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	25/10†	$180	0.7	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	14/6†	$450	1.5	10	9	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	10	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	14/6†	$450	1.8	10	10	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	14/6†	$500	2	10	10	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Бронекостюм «Булат»
Вес: 47.8 ф. Стоимость: $7,870 КЛ2

Современный армейский бронекостюм для проведения штурмовых операций в зонах аномальной активности. Компоненты: тяжёлый бронежилет серии ПСЗ-12п, комбинезон аномальной защиты и компенсационный костюм. Предоставляет великолепную защиту от пуль и осколков и при этом удобен, почти не ограничивает подвижность носителя (при расчете нагрузки – учитывайте только половину веса бронекостюма). Не оснащается контейнерами для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 35 ф.

У военных сталкеров есть вариация данного бронекостюма – СКАТ-9 и СКАТ-9М, но они идентичны «Булату» за исключением нескольких установленных систем («Доктор» у СКАТ-9, и, дополнительно, «Феникс» у СКАТ-9М) и наличию современного цифрового камуфляжа (СКАТ-9 дороже на $2,000, а СКАТ-9М на $4,500; паттерн камуфляжа выбирается при покупке).

Защита от окружающей среды: BR: 12 TCR: 6 СЗ: 2 ПЗ: 0

Схема улучшений:
1. Замена металлических частей карбоновыми. $1,000. -10 ф.

a. Сегментированная защита. +6 (Живот). $1,150. 3 ф.
b. Дополнительные алюминиево-титановые пластины. +6 (Торс). $2,100. 8.5 ф.
    i. Комбинированная защита. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
    ii. Защитное покрытие из кристаллов сапфиров. DR+3 (Торс). $5,000. 1 ф.

1. Силиконовые амортизаторы. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
    a. Изоляция из константана. BR+0/2. $500. 2 ф.
    b. Термоизоляция из стекловолокна. BR+2/0. $750. 2 ф.
2. Полимерный костюм с висмутовыми вставками. TCR +1, BR+2/0. $2,500. 4 ф.
3. Жилет со свинцовой сеткой. СЗ+0.2, BR +0/2. $500. 10 ф.

1. Комплекс «Доктор». 2 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 10. $1,000. 1 ф.
2. Комплекс фильтрации ядов. TCR+1, +3 ЗД против ядов. $1,000. 1 ф.
3. Автоматический инъектор «Ярость». Работает с любыми инъекциями. 4 слота инъекций. Активируется автоматически по заданным параметрам или вручную. $1,500. 1ф.
4. Гемоглобиновый инъектор. Останавливает кровотечение в течении 1к+2 секунд. 4 слота инъекций. 4 применения, замена картриджа – $10. $500. 0.1 ф.
5. Система восстановления «Феникс». Работает с инъекциями типа «Феникс». 2 слота инъекций. Восстанавливает 1к ЕЖ за 1к секунд, каждое восстановленное ЕЖ «стоит» 1 ЕУ. $2,500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	«Булат»	Полный костюм, кроме лица	spec.	$7,870	47.8	10	28	84
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$1,000	5	10	14	42
8	Бронежилет	Торс	36/14†	$2,100	10	10	18	3
8	+Керамические плиты	Грудь	20	$1,600	15.8	10	20	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	36/14†	$260	1.1	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	14/6†	$450	1.5	10	9	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	10	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	25/10†	$790	3.2	10	12	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	36/14†	$1,260	5.2	10	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Экзоскелет
Вес: 65.3+108 ф. Стоимость: $119,710 КЛ2

Экспериментальный образец военного экзоскелета. В серийное производство не пошёл ввиду чрезвычайно высокой себестоимости и некоторых огрехов в проектировании. Несмотря на это, из-за возможности значительно увеличивать мобильность носителя пользуется спросом и потому негласно выпускается малыми партиями за пределами Украины. Оснащён встроенным односекционным контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 35 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 12 TCR: 12 СЗ: 2.1 ПЗ: 6

Другие характеристики: Экзоскелет «носит» сам себя (только рама экзоскелета, т.е. 65.3 ф. не учитываются, если есть питание). Подъемная Сила + 3, Ударная Сила +3. Защищенное зрение (против обычного яркого света). В шлем встроен противогаз.

Питание: Питается от особых аккумуляторов, созданных на основе артефакта «Бенгальский огонь». Время работы – 90 часов. Стоимость: $1,000. Вес: 1 ф.

Шлем-маска экзоскелета способна использовать стандартные фильтры и подключаться к изолирующим аппаратам.

Схема улучшений:

1. Усиленные титановые детали. DR+5 (Все). $4,300. 17.5 ф.
2. Установка подвижных пластин. DR+5 (Полный костюм). $3,800. 15.1 ф.
3. Титановая броня. DR+5 (Все). $4,300. 17.5 ф.
4. Комбинированная защита. DR+3/1* (Торс, ст/все остальное). $160. 6.5 ф.

1. Силиконовые амортизаторы. DR+3/1* (Торс, ст/все остальное). $160. 6.5 ф.
    a. Изоляция из константана. BR+0/2. $1,000. 1 ф.
    b. Термоизоляция из стекловолокна. BR+2/0. $1,000. 1 ф.
        i. Полимерный костюм с висмутовыми вставками. TCR +1, BR+2/0. $2,500. 4 ф.
        ii. Алюминиевые вставки. TCR +1. СЗ+1. 2,750. 3 ф.

1. Встроенная система терморегуляции на основе артефактов. ЕУ+1, +60F° к двум границам комфортной температуре. $7,500. 1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.

1. Дополнительные сервомоторы. Подъемная Сила + 1, Ударная Сила +1. $10,000. 5 ф.
2. Замена металлических частей – карбоновыми. $5,000. -20 ф (применять к раме, что равносильно +1 к Подъемной Силе).
3. Защита двигательной системы. ЗД+1. $1,000. 5 ф.
4. Установка гидравлических усилителей двигательной системы. БД+2. $12,500, 10 ф.

1. Установка экранирующего покрытия. ПЗ+2. $1,500. 1 ф.
    a. Установка защитного купола. ПЗ+2. $3,000. 1 ф.
    b. Система охлаждения «Ионный ветер». ЕУ+1. $3,500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	Экзоскелет	Полный костюм	spec.	$119,710	164	10	36	237
8	Рама Экзоскелета	Тело, конечности	6/0††	$68,410	65.3	10	29	60
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кром. лица	0*	$1,000	5	10	14	42
8	Шлем Экзоскелета	Голова, шея	30/15†	$1,300	10	10	18	30
8	Грудные пластины	Торс	60	$25,200	50.5	10	34	15
8	Руки	Руки, кисти	30/15§	$7,000	14	10	19	30
8	Ноги	Ноги	30	$12,600	25	10	24	30
8	Стопы	Стопы	30/15‡	$4,200	3.5	10	13	30

† Разделенный DR – первое значения – для черепа, второе значение – для лица и шеи.
§ Разделенный DR – первое значения – Рук, второе значение – кистей.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значение против любых *амплитудных* атак в ближнем бою, падения или столкновения, второе значение – против всего остального.

ССП-99 «Эколог»
Вес: 15 ф. Стоимость: $20,000 КЛ4

Созданный для работы в условиях Зоны костюм химической защиты ССП-99. Используется экспедициями учёных и сотрудничающих с ними сталкеров-экологов. Встроенная система фильтрации воздуха и кондиционирования. Не рассчитан на ведение боевых действий.

Защита от окружающей среды: BR: 30 TCR: 30 СЗ: 5 ПЗ: 9
Другие характеристики: Защищенное зрение (против обычного яркого света), Защищенный слух, встроенный фонарик (10-ярдовый луч, 2xXS/50 часов), встроенное радио с гарнитурой (XS/10 часов, 2 мили), маячок (при включении подает звуковой и световой сигналы, звук – 128 метров, 1xXS/1000

часов), система климат контроля (комфортная температура – -25°F до 150°F, для работы требует наполнение системы 3 квартами воды (+6 ф.), 3xS/8 часов).

Поставляется с обычными фильтрами (0.5 ф, $25). Систему фильтрации можно дополнить или заменить ее на изолирующим аппаратом, при это аппарат будет находится под костюмом.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ССП-99	Полный костюм	3/1†*	$20,000	25	12	21	81

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.

ССП-99М «Эколог»
Вес: 16 ф. Стоимость: $25,110 КЛ4

Высококачественный модифицированный комбинезон ССП-99. Добавлена защита торса от пулевого и осколочного повреждения. Предназначен для экипировки охраны научных экспедиций. Эффективная защита от радиации и биологических аномалий. Стоек к химически-агрессивным средам и другим вредным для организма воздействиям.

Защита от окружающей среды: BR: 30 TCR: 30 СЗ: 5 ПЗ: 9
Другие характеристики: Встроенное ПНВ (Night Vision 7, XC/10 hrs). Защищенное зрение (против обычного яркого света), Защищенный слух, встроенный фонарик (10-ярдовый луч, 2xXS/50 часов), встроенное радио (XS/10 часов, 2 мили), маячок (при включении подает звуковой и световой сигналы, звук – 128 метров, 1xXS/1000 часов), система климат контроля (комфортная температура – -25°F до 150°F, для работы требует наполнение системы 3 квартами воды (+6 ф.), 3xS/8 часов).

Поставляется с обычными фильтрами (0.5 ф, $25). Систему фильтрации можно дополнить или заменить ее на изолирующим аппаратом, при это аппарат будет находится под костюмом.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ССП-99М	Полный костюм	3/1†*	$25,110	26	13	22	81
8	Бронежилет	Торс	5	$110	2	13	10	-

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.

Бронежилет ЧН-1
Вес: 18 ф. Стоимость: $2,650 КЛ4

Данный бронежилет разрабатывался для проведения поисковых операций в областях с низкой аномальной активностью. Использование довольно качественных материалов повысило устойчивость к износу. Снабжён контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 6 TCR: 6 СЗ: 1.2 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Поликарбонатные пластины. DR+3 (Торс). $90. 8.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).
2. Утолщенные вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Керамические пластины. DR +8 (Торс). $280. 11.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Замена уплотнителей на более легкие, полимерные. $200. -8 ф.
   a. Магниевые вставки. BR+2/0. $50. 2 ф.
   b. Пластиковые вставки. TCR+1, BR+0/2. $50. 2 ф.
2. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0.1. $100.

1. Самодельные автоинъекторы. 4 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. Только один режим работы – моментальный инъекция (впрыск инъекции с последующим «откатом»). ЗД 8. $200. 0.1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Вшитая разгрузка. На 15 ф. $50. 0.5 ф.

1. Гемостимулятор. Восстанавливает 1 ЕЖ/час. На основе артефактов. $50,000. 1 ф.
2. Солнечный биостимулятор. 1 ЕЖ/день, Высокий болевой порог. На основе артефактов. $75,000. 1 ф.
3. Излучатель нейроволн. ПЗ+5. $55,000. 1 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ЧН-1	Полный костюм, кроме лица	spec.	$2,650	18	11	20	81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	1*	$1,100	4	11	14	42
8	Бронежилет	Торс	10/3†*	$680	5.6	11	14	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	10/3†*	$70	0.6	11	7	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	7/2†*	$170	1.5	11	9	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	11	6	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	11	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Бронежилет ЧН-2
Вес: 44.1 ф. Стоимость: $5,860 КЛ4

Усиленный бронекостюм группировки «Чистое Небо», разрабатывался для проведения поисковых операций в областях со средним и высоким уровнем аномальной активности. Использование довольно качественных материалов повысило устойчивость к износу, бронежилет может остановить автоматную пулю. Оснащён двухсекционным контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 9 TCR: 9 СЗ: 1.2 ПЗ: 0

Схема улучшений:
1. Алюминиево-титановый каркас. $2,000. -6 ф.
2. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Внешний керамический слой. DR+15 (Торс). $1,600. 16 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Замена дефектных узлов и усиление слабых мест. TCR+1, BR+0/1, СЗ+0.1. $1,000. 0,1 ф.
2. Противорадиационный щит из оргстекла. СЗ+0.2. $500. 5 ф.
3. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0.1. $100.
4. Изоляционный костюм с никель-магниевыми вставками. BR+2. $1,000 4 ф.

1. Комплекс «Марафонец». -2 ЕУ при работе в костюме, +2 ЗД при беге. $5,000. 4 ф.
2. Система антиэлектрической защиты «Скат». BR+0/2. $2,500. 3 ф.
3. Дополнительный каркас с креплениями для модулей. +3, ЗД+1 (защитному костюму). $2,500. 3 ф.
4. Дополнительные крепления на каркас. +2. $500. 2 ф.

1. Гемостимулятор. Восстанавливает 1 ЕЖ/час. На основе артефактов. $50,000. 1 ф.
2. Солнечный биостимулятор. 1 ЕЖ/день, Высокий болевой порог. На основе артефактов. $75,000. 1 ф.
3. Излучатель нейроволн. ПЗ+5. $55,000. 1 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ЧН-2	Полный костюм, кроме лица	spec.	$5,860	44.1	11	28	81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	1*	$1,250	4.5	11	14	42
8	Бронежилет	Торс	25/8†	$1,680	14	11	19	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	25/8†	$170	1.5	11	10	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	14/4†	$350	2.8	11	12	6

8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	10	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	25/8†	$760	6.3	11	15	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	25/8†	$840	7	11	15	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	11	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Бронежилет ЧН-3а
Вес: 36 ф. Стоимость: $6,410 КЛ4

Штатная экипировка штурмовых отрядов "Чистого неба". Данный защитный костюм способен не только остановить пистолетную пулю, но и обеспечивает хорошую защиту от аномальных воздействий. Оснащён встроенным контейнером для артефактов. Оснащён контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 12 TCR: 9 СЗ: 1.5 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
2. Алюминиево-титановый каркас. $5,000. -10 ф.
3. Покрытие из углеродного волокна. DR+8 (Торс). $3,360. 7 ф. (полу-разрушаемые пластины).
4. Внешний керамический слой. DR+15 (Торс). $1,600. 16 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Улучшенные вставки из полимеров. ЗД+1. $1,000. 2 ф.
2. Противорадиационный щит из оргстекла. СЗ+0.2. $500. 5 ф.
3. Эластичные пластиковые вставки. TCR+2, BR+0/2. $1,000. 2 ф.
4. Огнеупорные никелевые вставки. BR+2/0. $1,500. 3 ф.
5. Изоляционный костюм с никель-магниевыми вставками. BR+2. $1,000 4 ф.

1. Комплекс «Марафонец». -2 ЕУ при работе в костюме, +2 ЗД при беге. $5,000. 4 ф.
2. Система антиэлектрической защиты «Скат». BR+0/2. $2,500. 3 ф.
3. Дополнительный каркас с креплениями для модулей. +1. $2,500. 3 ф.
4. Дополнительные крепления на каркас. +1. $500. 2 ф.

4. Гемостимулятор. Восстанавливает 1 ЕЖ/час. На основе артефактов. $50,000. 1 ф.
5. Солнечный биостимулятор. 1 ЕЖ/день, Высокий болевой порог. На основе артефактов. $75,000. 1 ф.
6. Излучатель нейроволн. ПЗ+5. $55,000. 1 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	ЧН-3а	Полный костюм, кроме лица	spec.	$6,410	36	13	20	81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$1,500	6	13	14	42
8	Бронежилет	Торс	25/10†	$2,100	10.5	13	18	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	25/10†	$210	1.1	13	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/5†	$360	3.5	13	13	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	13	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	14/5†	$530	2.7	13	13	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	13	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	14/5†	$1,050	5.2	13	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	13	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.

†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон Монолита М1л «Гранит»
Вес: 28.8 ф. Стоимость: $2,540 КЛ4

Комбинезон сталкера группировки «Монолит», производитель неизвестен. По защитным характеристикам немного уступает армейскому бронежилету серии ПСЗ-9а. По структуре напоминает широко распространенные среди нейтральных сталкеров комбинезоны, в которых бронежилет соединяется с костюмом противорадиационной защиты. Неплохо защищает от слабого стрелкового оружия. Уровень защиты от аномальной активности оставляет желать лучшего. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 3 TCR: 3 СЗ: 1 ПЗ: 0

Схема улучшений:

1. Поликарбонатные пластины. DR+3 (Торс). $90. 8.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).
2. Утолщенные вставки. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
3. Керамические пластины. DR +8 (Торс). $280. 11.5 ф. (полу-разрушаемые пластины).

1. Замена уплотнителей на более легкие, полимерные. $200. -8 ф.
   a. Магниевые вставки. BR+2/0. $50. 2 ф.
   b. Пластиковые вставки. TCR+1, BR+0/2. $50. 2 ф.
2. Поливинилхлоридное покрытие для ткани. TCR+1, СЗ+0.1. $100.

1. Самодельные автоинъекторы. 4 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 8. $200. 0.1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Вшитая разгрузка. На 15 ф. $50. 0.5 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	М1л «Гранит»	Полный костюм, кроме лица	spec.	$2,540	28.8	11		81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$150	4	10	12	42
8	Бронежилет	Торс	14/5†	$950	7.9	10	16	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	14/4†	$100	0.8	10	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/4†	$300	2.5	10	12	6
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	12/3†	$310	3.8	10	13	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	10	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	12/3†	$350	4.5	10	14	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	10	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон Монолита М2с «Пророк»
Вес: 44.8 ф. Стоимость: $12,370 КЛ4

Особенный образец монолитовской личной защиты. Изготовлен из высокотехнологичного материала и дополненный экспериментальной пси-защитой. Его защитные характеристики превосходят некоторые армейские бронекостюмы, кроме того он способен противостоять пси-атакам. Оснащён двухсекционным контейнером для артефактов. Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 15 TCR: 18 СЗ: 1.2 ПЗ: 5

Схема улучшений:

1. Замена металлических частей карбоновыми. $1,000. -10 ф.
    a. Сегментированная защита. +6 (Живот). $1,150. 3 ф.
    b. Дополнительные алюминиево-титановые пластины. +6 (Торс). $2,100. 8,5 ф.
        i. Комбинированная защита. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
        ii. Защитное покрытие из кристаллов сапфиров. DR+3 (Торс). $5,000. 1 ф.

1. Силиконовые амортизаторы. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
    a. Изоляция из константана. BR+0/2. $1,000. 1 ф.
    b. Термоизоляция из стекловолокна. BR+2/0. $1,000. 1 ф.
2. Полимерный костюм с висмутовыми вставками. TCR +1, BR+2/0. $2,500. 4 ф.
3. Жилет со свинцовой сеткой. СЗ+0.2, BR +0/2. $500. 10 ф.

1. Комплекс «Доктор». 2 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 10. $1,000. 1 ф.
2. Комплекс фильтрации ядов. TCR+1, +3 ЗД против ядов. $1,000. 1 ф.
3. Автоматический инъектор «Ярость». Работает с любыми инъекциями. 4 слота инъекций. Активируется автоматически по заданным параметрам или вручную. $1,500. 1ф.
4. Гемоглобиновый инъектор. Останавливает кровотечение в течении 1к+2 секунд. 4 слота инъекций. 4 применения, замена картриджа – $10. $500. 0.1 ф.
5. Система восстановления «Феникс». Работает с инъекциями типа «Феникс». 2 слота инъекций. Восстанавливает 1к ЕЖ за 1к секунд, каждое восстановленное ЕЖ «стоит» 1 ЕУ. $2,500. 2 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	М2с «Пророк»	Полный костюм, кроме лица	spec.	$12,370	44.8	11	28	84
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$5,500	2	11	10	42
8	Бронежилет	Торс	36/14†	$2,100	10	11	18	3
8	+Керамические плиты	Грудь	20	$1,600	15.8	11	20	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	36/14†	$260	1.1	11	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	14/6†	$450	1.5	11	9	6
8	Налокотники	Локти (4 на 1к)	8/4††	$30	0.7	11	8	3
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	25/10†	$790	3.2	11	12	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	11	6	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	36/14†	$1,260	5.2	11	14	6
	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	11	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Комбинезон наемников
Вес: 23.3 ф. Стоимость: $3,040 КЛ4

Комбинезон сталкера из группировки наёмники. За основу взяты образцы экипировки спецназа западных армий. За счёт специальной обработки ткани усилена устойчивость брони при физическом смещении пластин. По защитным характеристикам немного превосходит армейские бронежилеты серии ПСЗ-7.Есть встроенная разгрузка на 20 ф.

Защита от окружающей среды: BR: 3 TCR: 3 СЗ: 1.2 ПЗ: 0

Схема улучшений:
1. Установка компенсационного слоя. DR+3/1* (Торс, cr/все остальное). $160. 6.5 ф.
2. Алюминиевый каркас. $500. -5 ф.
3. Внешний керамический слой. DR+8 (Торс). $3,360. 7 ф. (полу-разрушаемые пластины).
4. Усиленная титаново-бериллиевая матрица. DR+8 (Торс). $11,200. 9 ф.

1. Защитные вставки из полимеров. ЗД+1. $40. 3 ф.

2. Резиновый костюм. -1 ЕУ при работе в бронекостюме. $150. 3 ф.
3. Термоизоляция из константана. BR+2. $1,000. 1 ф.

1. Самодельные автоинъекторы. 4 слота для инъекций. Активируются автоматически при выбросе адреналина или вручную. ЗД 8. $200. 0.1 ф.
2. Установка дополнительных креплений для модулей (контейнеров для артефактов). +1. $250. 1 ф.
3. Вшитая разгрузка. На 15 ф. $50. 0.5 ф.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don
8	К-н наемников	Полный костюм, кроме лица	spec.	$3,040	23.3	11	21	81
8	Защитный комбинезон	Полный костюм, кроме лица	0*	$750	2	11	10	42
8	Бронежилет	Торс	14/4†	$950	7.9	11	16	3
8	Плечевая защита	Плечи (6 на 1к)	14/4†	$95	0.8	11	8	3
8	Перчатки	Кисти, предплечье (1-3 на 1к)	12/4†	$85	0.7	11	8	6
8	Защита бедер	Бедра (5-6 на 1к)	12/4†	$370	3.1	11	12	6
8	Наколенники	Колени (4 на 1к)	8/4††	$30	0.3	11	8	6
8	Защита голени	Голень (1-3 на 1к)	12/4†	$410	3.5	11	13	6
8	Ботинки	Стопы	15/2‡	$350	5	11	14	6

† Разделенный DR – первое значения – против pi и cut, второе значение – против всего остального.
‡ Разделенный DR – первое значения – при атаках снизу (подошва), второе значение – со всех других направлений.
†† Разделенный DR – первое значения – против cr, второе значение – против всего остального.

Защита головы, органов зрения и дыхания

Улучшения для касок и шлемов

Данные улучшения можно устанавливать только для комплекта (будьте внимательны, улучшения подстраивают именно под определенную комбинацию) каски/шлема и противогаза. У

1. Установка экранирующего покрытия. ПЗ+2. $,1500. 1 ф.
2. Установка защитного купола. ПЗ+2. $3,000. 1 ф.
3. Система охлаждения «Ионный ветер». ЕУ+1. $3,500. 2 ф.
4. Система очистки дыхательной маски ЕУ+1. $1,500. 3 ф.
5. Покрытие из оргстекла. СЗ+0.1. $250, 0.2 ф.
6. SPB – VPZ.m.IV. ПЗ+2. $5,000. 1 ф.
7. Пси-стимулятор «Оракул». ПЗ+1. $2,500 0.1 ф.
8. Замена некоторых узлов и установка сетки из константана. BR+1. $500. 1 ф.
9. Система защиты от попадания вредных частиц. TCR+1, СЗ+0.2. $1,500. 0.5 ф.
10. Пси-заслон ПС8. ПЗ+3. $2,500. 2 ф.

Шлем Сфера-08

Вес: 4.5 ф. Стоимость: $1,200 КЛ3

Первый специальный тактический шлем, разработанный одним из Киевских оборонных НИИ для спецназа, рассчитанный на долгосрочное использование в ЧЗО. Шлем имеет кевларовую основу, парашют скопирован с зарубежных моделей касок. Обычно в комплекте идет противогаз ПМК-2 (с базовым фильтром), встроенный фонарик (Small Tactical Light; 25-yard beam. 2xXS/2 hrs.) или пассивные окуляры ночного виденья (+$500, 2 ф.), баллистические очки и коротковолновый радиопередатчик.

Защита от окружающей среды: DR 14/1/4 (Череп/Лицо/Глаза) ПЗ 3 ЗД 11
Другие характеристики: Встроенное радио и гарнитура (XS/10 часов, 2 мили), Защищенный слух, Защищенное зрение (от обычного света).

Без включенного ПНВ: Нет периферического зрения (B151), Мигательные перепонки 4;

С включенным ПНВ: Приближение x1, Night Vision 2, T/10 hrs. Узкая область зрения (B151). Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145), Мигательные перепонки 4;

Шлем Сфера М12
Вес: 9 ф. Стоимость: $3,750 КЛ3

Отделанный тканью алюминиево-титановый шлем с карманами для стальных бронеэлементов. Обычно поставляется в комплекте с бронежилетами класса ПС3 для спецназа. Обычно в комплекте идет противогаз ХМ40 (с базовым фильтром), очки ночного виденья второго поколения, баллистические очки и коротковолновый радиопередатчик.

Защита от окружающей среды: DR 23/1/4 (Череп/Лицо/Глаза) ПЗ 6 ЗД 12
Другие характеристики: Встроенное радио и гарнитура (XS/10 часов, 2 мили), встроенный GPS (вывод на компьютер или другое беспроводное устройство), Защищенный слух, Защищенное зрение (от обычного света)

Без включенного ПНВ: Мигательные перепонки 4;

С включенным ПНВ: Приближение x1, Night Vision 7, XS/10 hrs. Узкая область зрения (B151). Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145), Мигательные перепонки 4;

Шлем «Заслон»
Вес: 6 ф. Стоимость: $5,500 КЛ3

Лёгкий шлем с герметичным забралом, предназначенный для защиты лица от некоторых аномальных воздействий. В составе: герметичное забрало B99, дыхательный фильтр ИДА-71 и специальная дыхательная маска, пси-заслон ПС8, коротковолновый радиопередатчик и прибор ночного виденья второго поколения.

Защита от окружающей среды: DR 6/3 (Голова/шея) ПЗ 9 ЗД 12
Другие характеристики: Встроенное радио и гарнитура (XS/10 часов, 2 мили), встроенный GPS (вывод на компьютер или другое беспроводное устройство), Защищенный слух, Защищенное зрение (от обычного света).

Без включенного ПНВ: Мигательные перепонки 6;

С включенным ПНВ: Приближение x1, Night Vision 7, XS/10 hrs. Узкая область зрения (B151). Дальтонизм (B127), Нет восприятия глубины (B145), Мигательные перепонки 6.

ТУ	Наименование	Зоны	DR	Стоимость	Вес	ЗД	ЕЖ	Don	Notes
			Шлема						
8	Сфера-08	Череп/лицо	14/1/4	$1,200	4.5	11	13	9	
8	Сфера М12	Череп/лицо	23/1/4	$3,750	9	12	16	9	
8	Шлем «Заслон»	Голова, шея	6/3	$5,500	6	12	14	12	
8	Шлем-маска экзоскелета	Голов, шея	30/15	$1,300	10	10	18	30	[5]
			Противогазы, маски						
8	Противогаз ГП-5	Лицо	1F	$10	0.6	10	7	3	[1, 2]
8	Противогаз ГП-7	Лицо	1F	$35	0.3	10	5	3	[1, 2]
8	Противогаз ШМГ	Лицо	2F	$7	1	11	8	3	[1, 2]
8	Противогаз ПМК-2	Лицо	2F	$15	1.2	11	8	3	[1, 2]
8	Противогаз ПМК-3	Лицо	1F	$30	1	11	8	3	[1, 2]
8	Шлем-маска ППМ88	Лицо	1F	$30	1.2	11	8	3	[1]
8	Шлем-маска МАГ-3	Лицо	1F	$60	1	11	8	3	[1]
8	M17A2 Field Protective Gas Mask	Лицо	1F	$50	1.5	12	9	3	[1, 2]
8	«S-10»	Лицо	1F	$750	0.8	12	8	3	[1, 2]
8	ЗШоПСИ	Череп	-	$4,500	1	9	8	6	[4]
8	Маска-респиратор "Пар"	Лицо	1F	$350	0.6	12	7	3	[1]
8	ХМ40	Лицо	1F	$50	0.8	12	8	3	[1, 2]
			Каски						
7	СШ-68	Череп	3	$10	1.8	10	10	6	
8	СШ-68М	Череп	6	$15	3	10	12	6	

8	Сфера		Череп	14	$200	6.2	10	12	6	
8	Сфера-С		Череп	14	$90	7	10	12	6	
8	Каска М1		Череп	14	$150	2.6	11	11	6	
8	6Б7-1М		Череп	7	$150	2.4	10	10	6	
8	6Б27		Череп	9	$150	2.5	10	11	6	
8	6Б26		Череп	7	$100	1.8	10	10	6	
8	6Б28		Череп	7	$90	2	11	10	6	
8	ЗШ-1-2		Череп	9	$300	2.7	10	12	6	[3]
8		Щиток	Лицо	6	$50	0.6	10	7	6/2	
8	Шлем «Рысь-Т»		Череп	14	$250	5	10	14	6	[3]
8		Щиток	Лицо	9	$100	2.4	10	10	6/2	
8	ECH		Череп	14	$250	2.6	12	11	6	
8	ACH		Череп	14	$230	3.1	11	12	6	
8	PASGT		Череп	14	$225	3.6	10	12	6	
8	MICH		Череп	14	$250	3	11	12	6	
8	LWH		Череп	14	$400	1.9	11	10	6	
8	FAST		Череп	14	$340	2.6	13	11	6	
8	AC900		Череп	14	$260	2.5	11	11	6	
8		Щиток	Лицо	10	$100	1.4	10	8	6/2	
8	AC200		Череп	14	$150	3	11	12	6	
8	Mk 6 helmet		Череп	14	$150	3	10	12	6	
8	Mk 7/Mk 6A helmet		Череп	14	$240	2	11	10	6	
8	Batlskin Cobra Helmet		Череп	14	$1000	2	12	10	6	[3]
8		Визор	Глаза	10F	$400	0.4	12	6	6	
8		Щиток	Лицо, кроме глаз	12F	$450	1	12	8	6	

[1] Предоставляет Фильтрация воздуха, Иммунитет к раздражителям слизистой оболочки, и Нет обоняния/вкуса если подключен фильтр.

[2] Предоставляет Нет периферического зрения (p. B151).

[3] Может быть оснащено гарнитурой, +$150, +1 lbs. В таком случае также предоставляет преимущество Защищенный Слух (B78).

[4] Предоставляет 10 ПЗ. Можно совмещать с любым шлемом и противогазом.

[5] Разделенный DR – первое значения – для черепа, второе значение – для лица и шеи. Шлем экзоскелета не предназначен для использования без экзоскелета; если используется без экзоскелета, то попадание по шлему может наносить тупую травму в шею (B379).

Фильтры, дыхательные аппараты, регенеративные патроны

Жизненно необходимые вещи в Зоне. Сюда входят дыхательные аппараты (на сжатом воздухе и кислородные) и расходные материалы - фильтры для использования в противогазах и регенеративные патроны для кислородных аппаратов.

Дыхательные аппараты на сжатом воздухе

Такие аппараты достаточно надежны, дешевы и просты в эксплуатации, хотя время защитного действия оставляет желать лучшего (около 60 минут работы без нагрузок; **уменьшите** это значение **вдвое при Тяжелой нагрузке** и **втрое при Сверхтяжелой нагрузке**; кроме того, Мастер может посчитать, что выполняемая физическая работа сложная, что еще **вдвое** уменьшит время работы, при температуре выше 100 °F делите время работы на 1.5). Во время действия они дополнительно предоставляют +10 к TCR. Еще одним минусом является необходимость заправлять их воздухом на специальных компрессорных станциях.

Если баллон был пробит, то происходит одно из двух – или весь воздух выходит из баллона (со значительной силой толкая персонажа, считайте это Падением (B431) со скоростью 8 ярд/сек) или баллон взрывается нанося 4d [1d] cr ex.

Ниже представлены наиболее часто используемые модели:

АСВ-2 – Время работы – 60 мин, звуковой сигнал предупреждает, когда остается 15 мин времени работы. Оба воздушных баллона имеют 3 DR. $150, 33.6 ф.

АИР-317 и модификации – время работы – 60 мин, звуковой сигнал предупреждает, когда остается 15 мин времени работы. Воздушный баллон (карбоновый) имеет 2 DR. $300, 26.6 ф.

Drager, MSA *и другие зарубежные* - Время работы – 90 мин, звуковой сигнал предупреждает, когда остается 15 мин времени. Воздушный баллон имеет 3 DR. $500, 14 ф.

Кислородные изолирующие аппараты

Существуют несколько типов часто используемых аппаратов подобного типа, они сложнее в обслуживании, требуют замены регенеративного патрона, но длительность работы – выше (до 240 минут, **уменьшите** это значение **вдвое при Тяжелой нагрузке** и **втрое при Сверхтяжелой нагрузке**; кроме того, Мастер может посчитать, что выполняемая физическая работа сложная, что еще **вдвое** уменьшит время работы), однако они не очень полезны для здоровья. Чаще всего такие аппараты используют при спасении людей из обвалившихся шахт. Необходимо менять/заправлять кислородный баллон, регенеративного патрона хватит на 240 минут работы. Во время действия они дополнительно предоставляют +10 к TCR.

Существует несколько вариантов, но они все более-менее похожи:

КИП-8 – Кислородный Изолирующий Противогаз. Чаще всего идет в комплекте с противогазом ГП-7 или ПМК, статистика указана без противогаза, только сам аппарат. Большее время работы компенсируется менее комфортными условиями дыхания – в обычных условиях температура дыхательной смеси будет составлять 75-80°F и вплоть до 125 °F в условиях повышенной температуры (см. Жара, В434). Время действия – 120 или 240 (+0.5 ф) минут, звуковой сигнал информирует, когда остается менее 15 мин времени работы. $300, 20 ф.

Расходные материалы

Сюда входят регенеративные патроны и фильтры. Фильтры работают пока TCR не упадет ниже нуля, каждый час использования фильтра в загрязненных условиях фильтр должен сделать проверку ЗД (у всех стандартно – 10), в случае провала – защита уменьшается на 1; модификаторы к броску – на усмотрения мастера. Регенеративный патрон теряет 1 защиту после каждого длительного использования аппарата.

Регенеративный патрон для КИП-8. TCR+5. $35, 3 ф.
Обычные фильтры. TCR+1. $25, 0.5 ф.
Фильтр для работы в загрязненных условиях. TCR+2. $35, 0.8 ф.
Фильтр для работы в экстремальных условиях. TCR+4. $50, 1 ф.
Усиленный фильтр для работы в экстремальных условиях. TCR+6. $100 2 ф.
Активные фильтры. TCR+8. $350 3 ф.

Детекторы аномалий

При покупке детектора не забудьте применить модификатор за поколение детектора (ниже).

Умение необходимое для использование детектора: **Использование электроники (Сенсоры)** с -4 за знакомство с детекторами или **Использование электроники (Научные системы)-2.** Так же детекторы могут работать в автоматическом режиме, при этом умение детектора равно 14, которое также модифицируется качеством.

Детекторы имеют определенную прошивку, в которой содержатся известные сигнатуры аномалий и артефактов, у различных типов детекторов разный базовый набор сигнатур. Впрочем, можно попробовать перейти на ручную настройку частоты, однако это займет в 10 раз больше времени (т.е. один бросок раз в 10 секунд), собственно это единственный способ получения новых сигнатур в поле без специального (дорогого и тяжелого) оборудования.

Существует 4 типа отечественных детекторов и два зарубежных, которые делятся еще на 6 подтипов:

1. Прототип, 1 поколение

Потребляет в два раза больше энергии чем "готовый" (например, если требовалось XS для работы, то для этого подтипа требуется 2XS на такое же количество времени). Прототипы первого поколения очень ненадежные - программная ошибка при броске 14 и 15, аппаратная при 16 и выше. Штраф за качество составляет -3. Цена x 0.5, все x1.5.

2. Прототип, 1.5 поколение

Модернизированный детектор первого поколения, единственное что меняется – надежность устройства: теперь программная ошибка при 16, а аппаратная при критических провалах. В остальном тоже самое. Стоимость x0.6, вес x1.5.

3. Прототип, 2 поколение

Потребление энергии уменьшено – теперь как у серийного. Ненадежность на уровне 1.5 поколения. Начиная с этого поколения в детекторы встраивается счетчик Гейгера базового качества. Стоимость x0.75. Штраф к качеству -2.

4. Прототип, 3 поколение

Более надежный: при критическом провале делается бросок 3к против 12. При провале – программная ошибка, при критическом провале – аппаратная. Стоимость x0.8. Штраф к качеству -1.

5. Прототип, 4 поколение

Еще более надежный: при критическом провале требуется бросок 3к против 16, при этом провал – программная ошибка, а критический провал – аппаратная. Стоимость x0.9. Штраф к качеству отсутствует.

6. Серийный

Еще более надежный: при критическом провале требуется бросок 3к, при 17 – программная ошибка, при 18 – аппаратная. В серийные детекторы встраивают счетчик Гейгера хорошего качества, можно заказать с счетчиком отличного качества за дополнительные $1,800. Цена x1. Штраф к качеству отсутствует.

Ремонт, улучшение и перепрошивка детекторов

Сложность ремонта и/или перепрошивки определяет Мастер. Для ремонта необходимы как минимум базовые инструменты для умения Ремонт Электроники (Сенсоры) или Ремонт Электроники (Научные системы)-2, применяются штрафы за знакомство с оборудованием.

Для устранения программного сбоя необходим компьютер и специальный переходник и тест на Программирование (для детекторов "Сварог" и "Велес") или компьютер, специальный адаптер для платы и два теста - Ремонт электроники (Сенсоры или Научные системы-2) и Программирование, при провале любого из бросков вам просто не удается починить (можно совершить повторную проверку проваленного броска), при критическом провале на РЭ - поломка платы, на Программирование - как при обычном провале.

Перепрошивка потребуется для ввода новых параметров (например, сигнатур артефактов и/или аномалий), это занимает 30 минут времени (если есть нужные инструменты (как выше)) и успешный тест на Программирование. Как вариант, можно попробовать написать (или украсть!) автоматизированную программу для ввода новых параметров - это программа со Сложностью 3, с помощью автоматизированной программы ввод новых сигнатур занимает 5 минут (учитывая разборку/сборку детектора). Кроме того, «Велес» и «Сварог» могут записывать сигнатуры в процессе ручного поиска (т.е. "в поле").

Улучшение – тонкая настройка аппаратной или программной части (или все вместе) детектора. Необходимые умения и инструменты такие же как для ремонта. Улучшение детекторов производится по правилам Новых разработок (B473).

Детектор "Отклик"

Детектор аномальной активности со встроенным счётчиком Гейгера. При приближении к аномалиям издаёт предупреждающий сигнал; кроме того, может регистрировать присутствие артефактов и измерять расстояние до ближайшего из них. $3,000, 1 ф.

Детектор "Медведь"

Детектор аномальной активности со встроенным счётчиком Гейгера. Снабжён направленным локатором, причём способен не только обнаруживать артефакты, но и определять примерное расстояние и направление до них. $15,000, 1 ф.

Детектор "Велес"

Детектор-сканер нового поколения. Разработан специально для обнаружения артефактов, расположение которых показывается на специальном экране. Помимо этого, оборудован счётчиком Гейгера и способен обнаруживать аномалии. $18,000, 1 ф.

Детектор "Сварог"

Прототип сканера аномальных зон расширенной функциональности. Добавлена программа распознавания статичных зон аномальной активности, которые имеются в базе данных; при этом сохранена возможность обнаружения артефактов. Расположение аномальных зон и артефактов относительно детектора отображаются на специальном экране. Программа поиска артефактов, включаемая при поднятии индикатора-табло на лицевой стороне прибора, усовершенствована; теоретически это позволяет обнаружить пока не известные науке аномальные образования. Становится доступным с середины 2012 года! $36,000, 1 ф.

Детектор "Pripyat"

Зарубежный детектор аномалий, конструкция схожа с детектором «Медведь», которым пользуются военный контингент сил ООН и допущенные в Зону зарубежные ученые. $75,000, 0.5 ф.

Детектор "Chernobyl"

Продвинутый зарубежный детектор, конструкция схожа с детектором «Велес», которым пользуются военный контингент сил ООН и допущенные в Зону зарубежные ученые. Становится доступным с середины 2012 года! $90,000, 0.5 ф.

Болезни

Броски сопротивления делаются с -2 если персонаж не соблюдает гигиену, и -1 если соблюдает, т.к. персонажи находятся в зоне боевых действий и экологической катастрофы. На Большой земле чаще всего броски сопротивления делаются с +1.

«Черная смерть»

Направление: Инъекционный; **Бросок сопротивления:** см. таблицу аномалии; **Задержка:** 24 часа; **Повреждения:** 1d tox; **Цикличность:** Один день, 10 циклов; **Заражение**: только после смерти носителя (см. описание аномалии). **Симптомы:** Сонливость после первого цикла, Средняя Боль (В428) после 1 провала на ЗД, после 2 провалов на ЗД – Судороги (В429), после 5 провалов на ЗД – Паралич (В429).

Ботулизм

Направление: Еда/вода или воздух; **Бросок сопротивления:** ЗД, при успехе только половина повреждений; **Задержка:** 2d часов; **Повреждения:** 4к tox; **Цикличность:** 1 цикл; **Заражение**: незаразный. **Симптомы:** помутнение зрение (-4 на броски Зрения), Паралич, Рвота (В429) после потери 2/3 ЕЖ и Удушение после потери всех ЕЖ.

Туляремия

Направление: Еда/вода или воздух; **Бросок сопротивления:** ЗД-2 (ЗД-5 для сопротивлению изначальной инфекции); **Задержка:** 1d/2 + 2 дня; **Повреждения:** 1d-2 tox; **Цикличность:** 12 часов, 4 цикла; **Заражение**: не передается от человека к человеку. **Симптомы:** Средняя Боль (В428) после потери 1/3 ЕЖ и Рвота (В429) после потери 1/2 ЕЖ

Холера

Направление: Вода; **Бросок сопротивления:** ЗД; **Задержка:** 1d-3 дня; **Повреждения:** 1d-3 tox; **Цикличность:** 24 часов, 1d+1 цикла; **Заражение**: не передается. **Симптомы:** СЛ-2 и ЗД-2 после потери 1/3 ЕЖ, СЛ-4 и ЗД-4 после потери 1/2 ЕЖ, СЛ-8 и ЗД-8 после потери 2/3 ЕЖ; Атрибуты не падают ниже 3, и восстанавливаются после лечения повреждений. За каждый выпитый галлон в день дает +1 к ЗД (макс +4).

Педикулёз

Направление: Контакт; **Бросок сопротивления:** ЗД; **Задержка:** 1d-3 недель; **Повреждения:** 1d-5 fat; **Цикличность:** 24 часов, циклы продолжаются пока не будет вылечено; **Заражение**: передается от человека к человеку. **Симптомы:** постоянные почесывания и неприятные отметины на коже дают -1 к реакции после задержки и -2 после 3-го цикла.

ОРВИ

Направление: Контакт, воздух; **Бросок сопротивления:** ЗД+2; **Задержка:** 24 часа; **Повреждения:** 1 tox, 1d-5 fat; **Цикличность:** 24 часов, 5 циклов; **Заражение**: передается от человека к человеку и животным. **Симптомы:** кашель и чих (В428).

Грипп

Направление: Контакт, воздух; **Бросок сопротивления:** ЗД; **Задержка:** 24 часа; **Повреждения:** 1 tox, 1d-5 fat; **Цикличность:** 12 часов, 10 циклов; **Заражение**: передается от человека к человеку и животным. **Симптомы:** кашель и чих (В428), -2 на броски ЗД сопротивления другим болезням, -4 после 5 цикла.

Трихинеллез*

Направление: Контакт, воздух; **Бросок сопротивления:** ЗД; **Задержка:** 24 часа; **Повреждения:** 1 tox, 1d-5 fat; **Цикличность:** 12 часов, 10 циклов; **Заражение**: передается от человека к человеку и животным. **Симптомы:** кашель и чих (B428), -2 на броски ЗД сопротивления другим болезням, -4 после 5 цикла.

Бруцеллёз*

Направление: Контакт, воздух; **Бросок сопротивления:** ЗД; **Задержка:** 24 часа; **Повреждения:** 1 tox, 1d-5 fat; **Цикличность:** 12 часов, 10 циклов; **Заражение**: передается от человека к человеку и животным. **Симптомы:** кашель и чих (B428), -2 на броски ЗД сопротивления другим болезням, -4 после 5 цикла.

Использованные ресурсы

1. Дизайнерские документы компьютерных игр S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля, Чистое Небо, Зов Припяти и S.T.A.L.K.E.R. 2.
2. Игровая информация из компьютерных игр S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля, Чистое Небо, Зов Припяти.
3. Электронная энциклопедия S.T.A.L.K.E.R. Wiki: stalker.wikia.com
4. Электронная энциклопедия Zone Chronicles: http://stalker-wiki.ru
5. Игровая информация из Misery mod: http://www.moddb.com/mods/stalker-misery/
6. Интернет-энциклопедия Википедия.
7. GURPS Basic Set.
8. GURPS High-Tech.
9. GURPS Ultra-Tech.
10. GURPS Biotech.
11. GURPS Tactical Shooting.
12. GURPS Zombies.
13. GURPS Social Engineering - Pulling Rank.
14. GURPS Boardroom And Curia.
15. GURPS Space.
16. Журнал Pyramid.

Приложения

Приложение 1. Аномалии и артефакты

Обнаружение аномалий:

Бросок Восп. Детектор автоматически сигнализирует о наличии известной аномалии.

Модификаторы: наличие детектора +5 (в бою), от -1 до -10 за частичную темноту, бонусы за обостренные чувства (слух или зрение; смотря, что больше), бонус за Размер аномалии (В550).

Передвижение рядом с аномалиями:

Бросок Восп.

Модификаторы: +4 одиночная стационарная аномалия, +2 одиночная движущаяся аномалия, -1 за каждую аномалию в поле аномалий (-2 за движущеюся), -2 если в поле аномалий есть аномалии разного типа (например, термическая и химическая и/или стационарная и движущаяся), от -1 до -10 за частичную темноту, бонусы за обостренные чувства (слух, зрение, смотря что выше), бонус за Размер аномалии (В550), +4 при использовании металлических объектов для преднамеренной разрядки аномалии (+2 любой другой материал), модификаторы обнаружения конкретной аномалии и другие ситуационные модификаторы.

Обнаружение артефактов:

Бросок Восп-4 или использование детектора.

Сбор артефактов:

Бросок ЛВ.

Модификаторы: +10 за Расположение "Вне аномалии", -4 за центральное расположение, +2 при успешном броске Акробатики и штраф за нагрузку (-1 за легкую, -2 за среднюю и т.д.).

Провал броска активирует аномалию, но персонаж смог достать артефакт, при критическом провале – только «атака» аномалии. Чтобы избежать попадания необходим успешный бросок обычного уклонения с учетом нагрузки.

Природа / Сила	Термальная	Гравитационная	Химическая	Электрическая	Биологическая
I	Капли Огненный шар	Кровь камня Медуза	Слизь Светляк	Бенгальский огонь Батарейка	-
II	Кристалл Глаз	Ломоть мяса Каменный цветок	Слизняк Колючка	Вспышка Пустышка	Пузырь
III	Пламя Мамины бусы	Душа Ночная звезда	Слюда Кристаллическая колючка	Лунный свет Снежинка	Зуда
IV	Блеклый шар Бублик	Грави Золотая рыбка Выверт	Морской еж Колобок Пленка	Ртутный шар	Жабий глаз
V/У			Пузырь		

Приложение 2. Радиация

Ед. измерения\Сила	**Слабая**			**Обычная**			**Сильная**		
Расст. от центра	1/3	1/2	1	1/3	1/2	1	1/3	1/2	1
Рад/с	0.000001	0.000003	0.00001	0.00003	0.0001	0.0003	0.001	0.003	0.01
мкЗв/час*	36	108	360	1,080	3,600	10,800	36,000	108,000	360,000
мкР/ч (μР/ч)	x100								

* Базового качества (B345) дозиметры не показывают излучение выше 100 мкЗв/час, Хорошего качества выше 10,000 мкЗв/час, Отличного качества выше 1 млн мкЗв/час.

Приложение 3. Таблицы случайностей

Приложение 4. Шаблон группировки

Используя **GURPS Boardroom And Curia** можно создать любую организацию, группировку.

Возможности

ТУ: 8 **Численность:**

Богатство:

Контакты:

Черты членов:

Известные ресурсы:

Модификатор времени реакции:

Стоимость и Значения

Стоимость создания: **Уровень ресурсов:**

Уровень Покровителя: **Уровень Врага:**

Уровень Союзника и Иждивенца:

Социальные атрибуты

Тип:

СК: **Лояльность:**

Ранги:

Уровень выплат:

Репутация:

Заметки

Приложение 6. Карта Зоны

Старая моя карта. Основная проблема в ней – неправильное положение и размеры Юпитера и Затона, впрочем, это не сильно играет роли.

Темная Долина
Свалка
НИИ Агропром
Болота
Темный Кордон
Кордон
Военная База Д-3
by AntiFriz
For GURPS
STALKER